感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana


NISEKOI
ANIME NEW TYPE

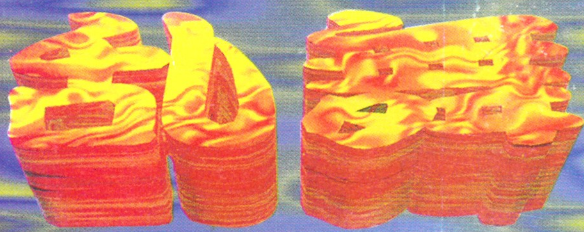
电子游戏软件

GAME SOFTWARE



经典印刷 永久收藏

九八年下半年合订本



乱舞势力特别版之缱绻作品9号

不知是否是天气冷了大家都懒了的缘故，还是本栏目魅力值不高，无法引起大家的注意。近日似乎收到大家“扮演”的PHOTOS很少哦，搞得S·P抱着一堆画廊的信后天天在信件旁边打转，好象很不知足的模样……

不知11月号的“缱绻作品8号”登场后，能否激发出朋友们扮演的欲望，虽然本栏不同于“大墙画廊”（一经录中，即赠杂志三册），沒有任何的物质刺激，S·P想大家不会因此就放弃对乱舞势力的疯狂追逐，不会因此就冷落S·P在不再缱绻的街头……

不知的东西太多，但愿有一天不再会为这些“不知”所困扰（“不知火舞”除外）。马上又要过年了，98这个虎虎生威的年份大家过得还好吗？让我们一起迎接1999这个曾被人们说成是世界末日但S·P坚信一切都会变好的世纪末之年吧！

——SHADOW PHOENIX



编辑部几位同仁一致认为樱扮得比不知火舞好，原因是樱够清纯，而舞却……尽管她的衣服是你针一线缝的！（扮：春日野樱《街霸》、不知火舞《饿狼传说》——四川宜宾　SAURU）



难怪扮得似模似样，是厂家支持的吧！连比利的三节棍的接缝都看得出来！



《'97KOF》版不知火舞（日人扮）比中国版显然更形似几分，大家快努力哦！



“李香绯ZERO”明白什么意思吗？《少年街霸》是什么，哦，恍然大悟！！

（注：明年本栏会有所改革，请广大有识之士给予无私鼎力热烈帮助支持！）



女装哈迪兰，更添一份英武之气，拿着鞭子的教官好恐怖啊！



拔刀为红颜？这位可是女版桔右京，拔刀又为谁？



色的妩媚似乎少了些，而睥睨的眼神则多了份邪气。



为何全是女装版呢？《幕末》的大BOSS—嘉神慎之介哦！



延续数代正义传说的英雄令你了解感动的真髓……

在PC及PC-E上自90年起便引动数次风潮的名作RPG《英雄传说》系列终于进军次世代主机了。自3月在PS及SS上发售了《英雄传说III～白魔女》外，4月在PS上发售的《英雄传说Ⅰ＆II》及夏日预定在PS上发售的《英雄传说Ⅳ・朱红霞》再一次将英雄的传说推到一个巅峰位置。本系列游戏以其唯美的人物形像设计及独特的世界观博得业内众人好评，不知你喜欢否？



英雄传说Ⅰ

作为本故事的舞台是一个受自然恩惠的丰沃世界—伊赛鲁哈娜。由于父亲的亡故而继承王位的王子赛利奥斯，对企图支配世界的恶魔进行正义的讨伐，为了杀父之仇，为了亡国之恨。

英雄传说II

完全接续前作的故事，主人公是上作王子赛利奥斯的儿子阿特拉斯、一度洋溢和平气息的美丽王国伊赛鲁哈娜又一次遭到了灾祸的袭击，于是……





The Legend of Heroes I&II

英雄伝説

The Legend of Heroes III

白き魔女

The Legend of Heroes IV

朱紅雫

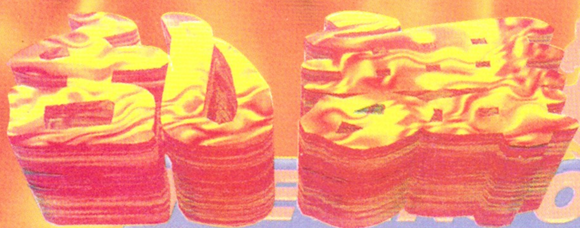


PS	厂商：FALCOM　类型：RPG
	媒体：CD-ROM（3部作品全算上）

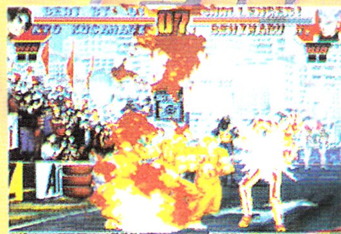
《白魔女》的游戏舞台是在一个叫蒂拉苏鲁的世界里，两位主角—朱利安和克莉丝，为了完成成人仪式，在世界各地作巡礼之旅。但他们并非勇者，只是两个剑术和魔法仍未成熟的少年而已。因此，该故事最大的主题是描写他们在旅途上接受他人帮助的同时，人格也渐渐成长的过程。

另外，两人与本作的传说丝丝相扣，保证故事内容更加充实，他俩所要寻找的魔法镜“莎莉妮”据说与“白魔女”就有关系……

英雄们的传说
永远荡漾在传说中
的英雄心中……



势力 VOL.13 之 杀戮天空～KOF'97～


草雉京～最终决战奥义“无式”


二阶堂红丸～大发电者

还是在春天的那个午后，拿到SS版的《'97格斗之王》及还早的时候看到的《KOF'97》的VCD时，都被其绚丽的超杀画面所吸引，不再为窗外的柔柔的春光所感染，露出邪恶的一面，妄图称霸KOF，于是本期的“杀戮天空”应蕴而生……

算上隐藏人物的超杀大集合组成了天空的全貌，别被它的“杀戮”气氛所感染，苦心研习各人招式后去打败大蛇，铲除邪恶吧！也许本人对于SNK情有独钟，但这并不代表本人排斥其它公司（譬如：CAPCOM）的人物设定，只要是美好的东西我都是照单全收的。没有看过《KOF'97》VCD的朋友别伤心，来我的天空看看，你的心也会找到归宿的……

—SHADOW PHOENIX


大门五郎～续・天地返


特瑞～高轨喷泉


东丈～爆烈飓风猛虎踢


安迪～飞翔流星拳


坂崎良～天地霸煌拳


罗伯特～无影疾风重段脚


坂崎由莉～飞燕烈孔


莉安娜～重力风暴


拉尔夫～宇宙幻影


克拉克～奔袭投掷



金加藩～凤凰天舞脚



蔡宝健～凤凰脚



陈可汉～铁球大压杀



椎拳崇～仙气发劲



麻宫雅典娜～凤凰FANG箭



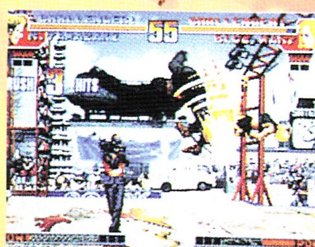
镇元斋～轰炎招来



神乐千鹤～里面壹活・三籁之布阵



不知火舞～凤凰之舞



山崎龙二～射杀

THE KING OF FIGHTERS '97



京～沉默闪光



玛丽～玛丽电闪光

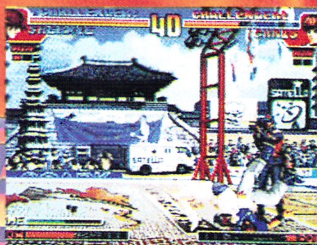


比利～大旋风



七枷社～最终冲击

夏尔米～夏尔米狂欢



克丽丝～连续滑触





八神庵～里百八式·八酒杯



'94草雉京～秘奥义里百八式·大蛇雉



矢吹真吾～外式·凤鳞

暴走八神庵～里百八式·八酒杯

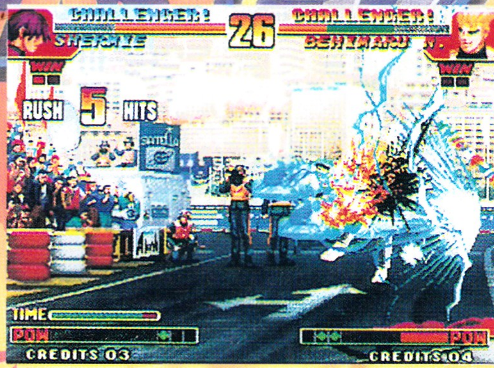




暴走莉安娜～V字金锯



大蛇·七枷社～暗黑地狱极乐落



大蛇·夏尔米～暗黑雷光拳

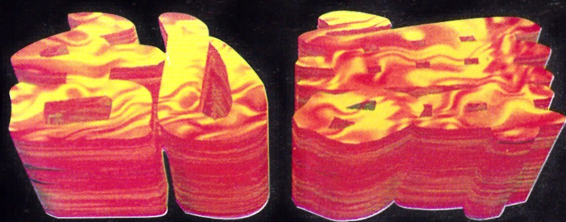


大蛇·克丽丝～暗黑大蛇雉

有一种势力，它们不可一世、嚣张十分、纵横四海、驰骋疆场。这次它们要令你的天空充满阵阵杀气（哇，有杀气，快闪！），别走开，它们就是令你们趋之若鹜的



势力!!



势力 VOL.13

3D版的《侍魂》这么快就出第2集了，不知何时能够玩到啊。此回基本操作系统是：A键—弱攻击（武器）、B键—強攻击（武器）、C键—特殊攻击、D键—步移动（回避功作），详见今后“格斗天书”介绍。

——SHADOW PHOENIX

新角色参入！！『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』







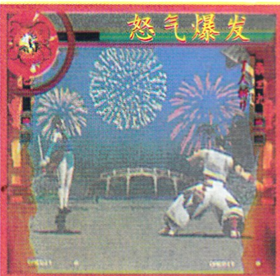


HYPER—NEO·GEO 64用对战格斗游戏《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》的续篇终于登场了，名字就叫做《SAMURAI SPIRITS 2 阿斯拉斩魔传》。登场角色除前作的11人外，还追加了两位新角色，总共13人（一定会有隐藏角色的，根据以往经验）。以魔剑为武器、复仇为目的的阿斯拉和以巨大的笔(?)作战斗武器，使用秘术的八角泰山就是两位参战新人了。

这次充满了“杀与被杀”的紧张感更加令人血脉沸腾，前作中较为复杂的系统得到整理，简单明了的操作令对战的乐趣倍增。具体来说就是“步移动”的变化，体力槽与场地移动的变化以及“怒气爆发”随时可以发动的变化。另外剑质“修罗”与“罗刹”的变化差异更加明显化。详情还是请见本刊今后之“格斗天书”。



方向键加D键可使4方向的步移动（回避动作）成为可能。



前作中当怒值MAX时才能发动的“怒气爆发”今回变成随时随地可以发动，当怒值MAX时攻击力变强。



按键组合成连续斩系统，还可根据怒值MAX或怒气爆发组合成专用连续斩。

根据攻击被击中的部位发生了变化!!

身体被击中





不可回复

当身体被击中时，不可回复。根据被击中部位的不同，受伤害的程度也发生变化。

手足被击中





少量回复

手足等末端部分被击中时，经过一定时间可以一定量回复。











从70年代飞奔而来！



怒吼的巨神！



~正义　爱　友情　魔法　气合　异次元　豪快战斗~

98秋出击预定！

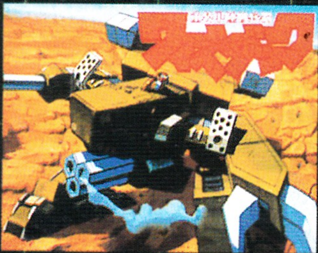


爱的铁锤将邪恶铲除
机甲天使　迪安娜17！



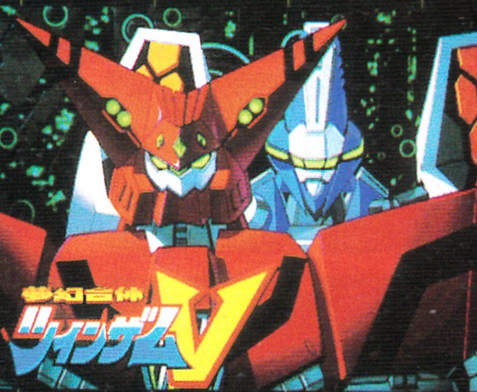


裂破青空
特务机兵紧急发进！



在钢铁中沉睡的军人之魂
重装甲陆战兵　圣鸭！

用姐弟之力合力攻击！



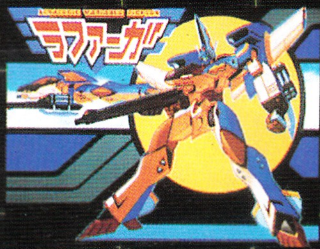
梦幻合体双煞星V！



念动巨体
它的名字叫巴尔西昂！



炸裂大魔法
柏林君的地狱战争！



英姿勃发
飞翔的拉菲卡！

最新机器人传说在此重生复活！！

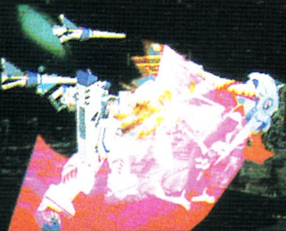
超钢战纪·巨神

我们的钢铁巨神！！

终于站出来了！！

ARC　厂商：CAPCOM　类型：3D-FTG
媒体：PS基板

用你的勇气守护我们的地球和充满希望的明天！

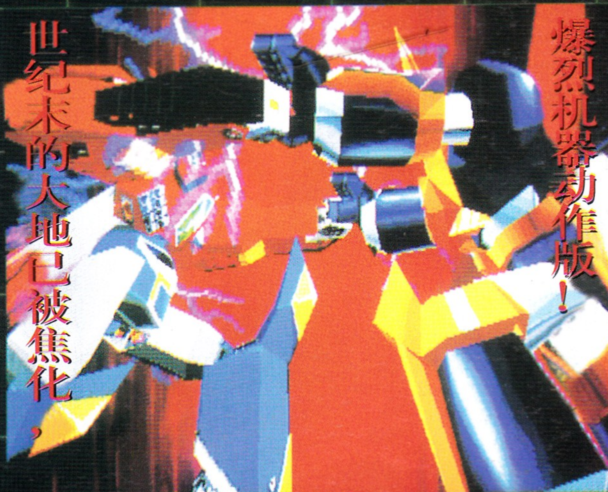


特务机兵DIXEN对敌手的猛攻，是必杀技哦。

由《超时空要塞MACROSS》系列的企画原案河森正沼先生参加，由他和宫武一贵先生合力进行机械设定的就是这款《超钢战纪·巨神》了。

变形机器人拉菲卡与巴尔西昂的空中白热化战斗。

充满迫力的强大威力必杀技攻击。



世纪末的大地已被焦化，

爆烈机器动作版！



从空中追袭而来的拉菲卡对敌人进行连续打击。

本游戏力图让玩家从一开始游戏便产生一种似乎在看机器人动画片的意识，让玩家有种“自己操纵机器人”的梦般感觉。

不知这款由CAPCOM制作的利用PS基板的街机3D对战游戏能否让这群机器人们成为茫茫银河中独一无二，拥有无穷机械潜能的优秀战士呢？

无情的超激斗！将自己的生命赌在机器中！！






















《电子游戏软件》杂志社　98年7月





RB饿狼传说　特别版·支配精神

PS	厂商：SNK　类型：FTG　发售日：98.6.25
	备注：限定版同捆《SNK FUN COLLECTION·饿狼传说》

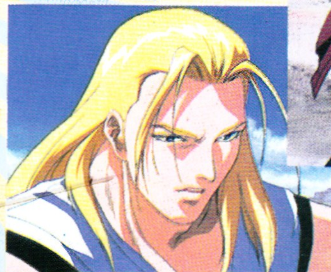
狼　PS版原创《饿狼传说》疾风登场！！

作为《饿狼传说》第6弹的《RB饿狼特别版》的特别版－“支配精神”终于决定在PS上推出了。不单单是单纯的移植，追加数种模式的它定可让“饿狼迷”在PS上找到新的归宿。

新角色、新系统、新必杀技等等均组成了这幅“支配精神”的华丽画卷。2枚组的限定版同捆发售的有《SNK FUN COLLETION·饿狼传说》此款满载着《饿狼传说》系列资料的特辑。“狼迷”们请注意啦，如果你们错过了它，不后悔的话一定是脑袋“秀逗”了。

追加制作动画影片的“曙光”再现江湖！！

今作的故事据说是新编的哦，变成了PS的原创形式。开场DEMO及故事中的DEMO中均使用了最新制作的动画影片，此影片有关模式是由著名的“曙光”（SUNRISE）公司制作。采用直接数字技术进行画像制作的“数字动画”，高质量的动画影片会让你乐不思蜀的。





↑特瑞、安迪兄弟俩自然不会“临阵脱逃”，他们永不会离开“饿狼”的怀抱。

PS原创故事剧情！

不会玩也不要紧！！

角色的事情你想知道个一清二楚吗？

人物角色个人档案资料



彼が闘い始めたきっかけは、彼の中に憎しみという感情が生まれたからである。養父の仇を討つために強くなりたいと思った。彼は実は両親の顔を覚えて無いと言う。「俺の親父はジェフ・ボガードさ…。俺はジェフの様に強くなるんだ。」
現在の彼は、世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長した。多くの男たちと拳を交えることで、彼は闘いの中に何を見い出してきたのか。彼は憎しみが生み出す結果を

↑从来没有这么深入介绍角色人物的资料集，这里都有。
→各角色的过往故事在这里看后，理解之后，会对游戏投入更大的感情。

多彩模式及充实选择

本作拥有的四种模式即是可以和计算机战斗的“单人模式”、充满对战快乐的“VS模式”，一条血槽过关斩将的“生存模式”以及可练习连续技的“练习模式”。在选择（OPTION）中除可以调节难易度，时间等设定项目外，还可看到登场角色档案的“角色介绍”，其中不仅可看到角色的详细个人资料及序幕资料外，姿态及指令测试均可鉴赏，BGM也可以听。另外按一个键就可以当做“简易必杀技”键用哦，即使你是第一次玩格斗游戏也会饱尝胜利滋味。

最适合练习用的练习模式



←体力槽变红或POWER满时可使用超杀或潜在能力。

主人公也是新角色，他的名字叫阿尔弗瑞德！！

《饿狼传说》系列的主人公历来就是那位头戴红帽，一头金色长发的特瑞，而此次的主人公却变成了这位17岁的少年－阿尔弗瑞德他是名样子像是驾驶老式飞机的飞行员的小子，总觉得有些加尔福特的影子。看样子像是名老战士了，作为对手，可不能忽视他的存在哦。

→角色选人画面时很与众不同，起码与《RB饿狼特别版》相比。







←他的必杀技的一种，跳起同时发出类似月牙的攻击，像是对空技…

他是何种门派的呢？
又是为了什么来参加战斗呢？

系列初期的单一战线，多彩新要素"盛开"

《饿狼传说》系列的一大魅力即是采用多战线展开攻防，而本作则背弃这一系统，采用初代的单一战线系统，"返朴归真"？！另外不仅追加了必杀技，还采用了的"快速接近"及"最终冲击"的系统，让你感觉新一代"饿狼"的熠熠光芒。

被追加的新必杀技



上图为特瑞的新必杀技。看样子及画面显示的必杀技连击皆可认为这是多段HIT技吧！

新系统「快速接近」



此新系统是在防御对手攻击时使用突进技，令对手猝不及防，让其攻击如石牛沉海，此时玩家将快速地接近到对手身边。

究极的超连续技"最终冲击"

本作可取消部分必杀技之后，改以超杀或潜在能力的形式使出，这就是"最终冲击"。此招成功输入后，背景会变成血红色，之后即可在出超杀后再发动潜在能力，给敌人之伤害极大无比。（与《幕末浪漫》的大招极为相似。）

高轨喷泉 被



取消后



多重喷泉!!




舞动之刃

机种：PS　厂商：KONAMI
类型：AVG　媒体：3CD
其它：交互动画　发售日：98.8.2



满载动画的KONAMI新类型作品第一弹

dancing blade かってに桃天使！™

当你看见这款卡通味十足的《任性的桃天使》其中的卡通动画时，是否希望剧情产生些不同的变化呢？本作即可让各位达成这样的心愿！

～你可自行选择剧情～

玩家从此不必再盯着电视傻傻地看动画片了！因为这一款能够让玩家亲自参加演出的互动型卡通业已登场。只要在故事进行中，选择适时出现的主角行动选项，玩家便可以自由地与想要交谈的对象展开一连串对话了。构成游戏主轴的脚本是依照大家十分熟悉的著名童话故事“桃太郎”加以改编而成，因此充满了浓郁的幻想风格。在剑术与魔法并行的世界里，以主角和他的青梅竹马“桃姬”为中心，即将展开一场盛大的冒险剧。角色设计是目前在动画界十分活跃的竹本康弘先生。



特定的场面会有不同选择分支出现，会对故事产生差异。

故事梗概

徘徊在鬼怪横行、剑与魔法、科学并行的被称为“平圣”的时代。从桃子里诞生的桃姬一直对自己的身世抱有疑问。于是有一日，当她听说另一位少女弱竹也拥有相似遭遇的时候，桃姬深信见到那名少女必定可以了解真相，于是和主角——一位与她青梅竹马的男孩两人一起展开了冒险。在途中可随故事的进展不断遇上狗儿、雉女、猿吉等许多伙伴。不料此时弱竹因为要夺得“龙之颈”，竟募集军队一在京城中率领众鬼进行暴乱，于是有人组成了讨伐队伍准备对之进行征讨，巨大的战舰“雷童丸”载着桃姬向鬼岛驶去，但途中已被巨大的乌贼一海魔所袭击。桃姬为了打破弱竹的野望、拯救世界以及自己的秘密，终于踏上这壮阔之旅……





天使来了

魅力无穷的世界
无穷魅力的人物



桃姬

15岁,身高159cm,A型
（配音：桑岛法子）

个性开朗又富有正义感，十分讨厌麻烦的事情。小时候与主人公是一对很好的伙伴。当她陷中危机时，虽然会因觉醒而变身为“桃天使”，此时会POWER UP，不过却会丧失此间的记忆。在一个满月之夜从自己的爱刀一神刀白桃丸中得知自己是从桃子中出生的。

主人公

15岁,身高166cm,A型
（配音：绪方惠美）

这就是你所扮演的角色。虽然只是个平实又喜爱看书的普通男孩，但却有着有关魔术和阴阳道等鬼道的特技，擅长令对手受伤的攻击系強力咒法，这次与桃姬共同历险可要好好利用他精通的各种各样的学问。

弱竹

13岁,身高:130cm,AB型
（配音：宫村优子）

从竹子中诞生的女孩，有着很高的自尊心，有些老成的性格。天才的头脑令她成为创造恶鬼的主人，虽然看起来总是一副骄傲的样子，实际上却是很害怕寂寞的一个人。



狗儿

16岁,身高158cm,B型
（配音：白鸟由里）

过去曾经是鬼，被桃姬一行降服并成为同伴。个性相当自由自在，主要能凭借恢复魔法给予同伴支援，并经常能够缓和周围紧张的气氛。



猿吉

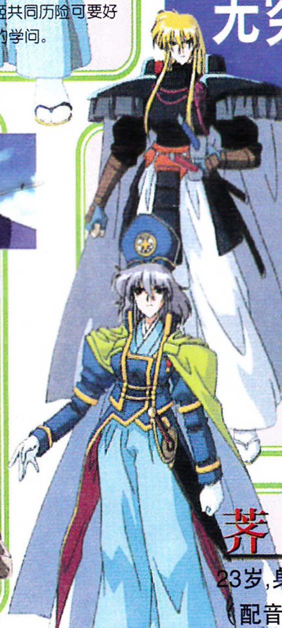
年龄不详,身高230cm,O型
（配音：上田佑司）

一位来历不明的巨人，言语行动的粗暴表明他的野性。他穿在身上的盔甲隐藏着各种类型的武器。虽然外表跟人类没什么差异，但……

哈吉克

18岁,身高180cm,A型
（配音：子安武人）

弱竹的头号部下，英俊的贵族青年，鬼岛的实质指挥，拥有灵敏清晰的头脑。虽然深得弱竹信赖，但他其实另有意图。



荠（舰长）

23岁,身高175cm,B型
（配音：冰上恭子）

以女儿身份担任“鬼岛征伐队”的队长兼雷童丸号舰长，有着很強的男子气，头脑很清晰，剑术也不输给男人。

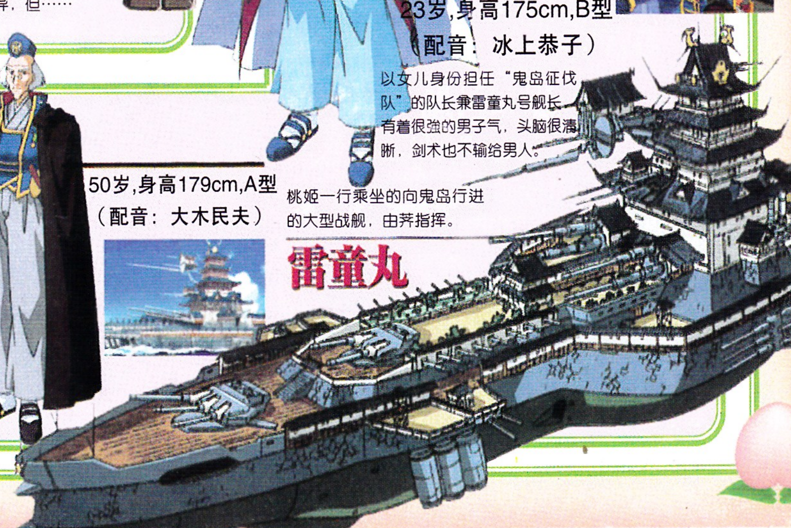
雉女

16岁,身高167cm,O型
（配音：奈良桥干）

拥有姣好的身材，基本上运用鞭子进行攻击。因为对于主角那一类型的男生特别有好感，所以加入一行人展开冒险。据说被她所诱惑的男人有如繁星般数不清。

做为副馆长的他也是辅佐荠的大臣，拥有丰富的知识，在皇国中数一数二。

50岁,身高179cm,A型
（配音：大木民夫）



雷童丸

桃姬一行乘坐的向鬼岛行进的大型战舰，由荠指挥。

浪漫樱婆



笑逐颜开的广井王子倚在店门口，是在告诉人们他心目中的"梦之店"终于开业了吗？

6月13日，由世嘉公司开设并运营的以同名游戏《樱大战》为背景的专门店，名为"太正浪漫堂"，位于东京都丰岛区东边袋1-21-1池袋GIGO的5层，营业时间是早10点到晚20点，无休息日，由著名的广井王子作为该店的监修，中山雅弘为店主。

该店贩卖所有有关《樱大战》的周边设备，除游戏软件，攻略本、VIDEO及LD等关联商品，还有玩偶等诸多周边产品，以前本刊所有介绍的产品相信都会在那里出现，最令人感兴趣的是游戏中的太正时代的果子及玩具在这里也有得卖哦！

开张的前一日晚上店外竟在9时许已聚了突破100人，第二日早晨，还有1000人左右排起了长龙，由此可见"樱"的魅力了吧！当天发行了限定的电话卡，不知何时能有幸得到它……

看来"樱"的风暴开始渗透到其他角落，并逐渐聚成一股势力，让它的浪潮慢慢扩散，继而频频向人们爱"樱"之心出击。何时能在中国开设一个"分"堂，去当个堂主也是蛮不错的……



外表看上去就弥漫着浪漫气息的店门口。



井然有序的排队队伍。



店门的另种角度写真。



这件樱的外衣看上去有些旧。



这是深夜零时许店前为"樱"苦苦等候的人们。



人潮人海中，何时有你有我？！



店外有被称为"SAKURA PRINT"的照相贴纸机。



给来客赠送礼品的广井氏。



为大神一郎配音的陶山章央也来捧场了。



作为礼物的T恤很好看哦。



好吃的果子啊！



广井VS真宫寺樱

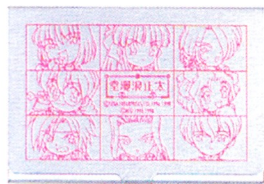
「樱大战」关联产品专门店

太正浪漫堂

衷心欢迎来到太正浪漫的世界——

集结帝国歌剧团的少女们，太正浪漫的不思议空间。

~产品介绍第一弹火速出动~



卡片盒（类似名片盒）



软木杯垫



钱包



特制3枚组电话卡



徽章（共8种）

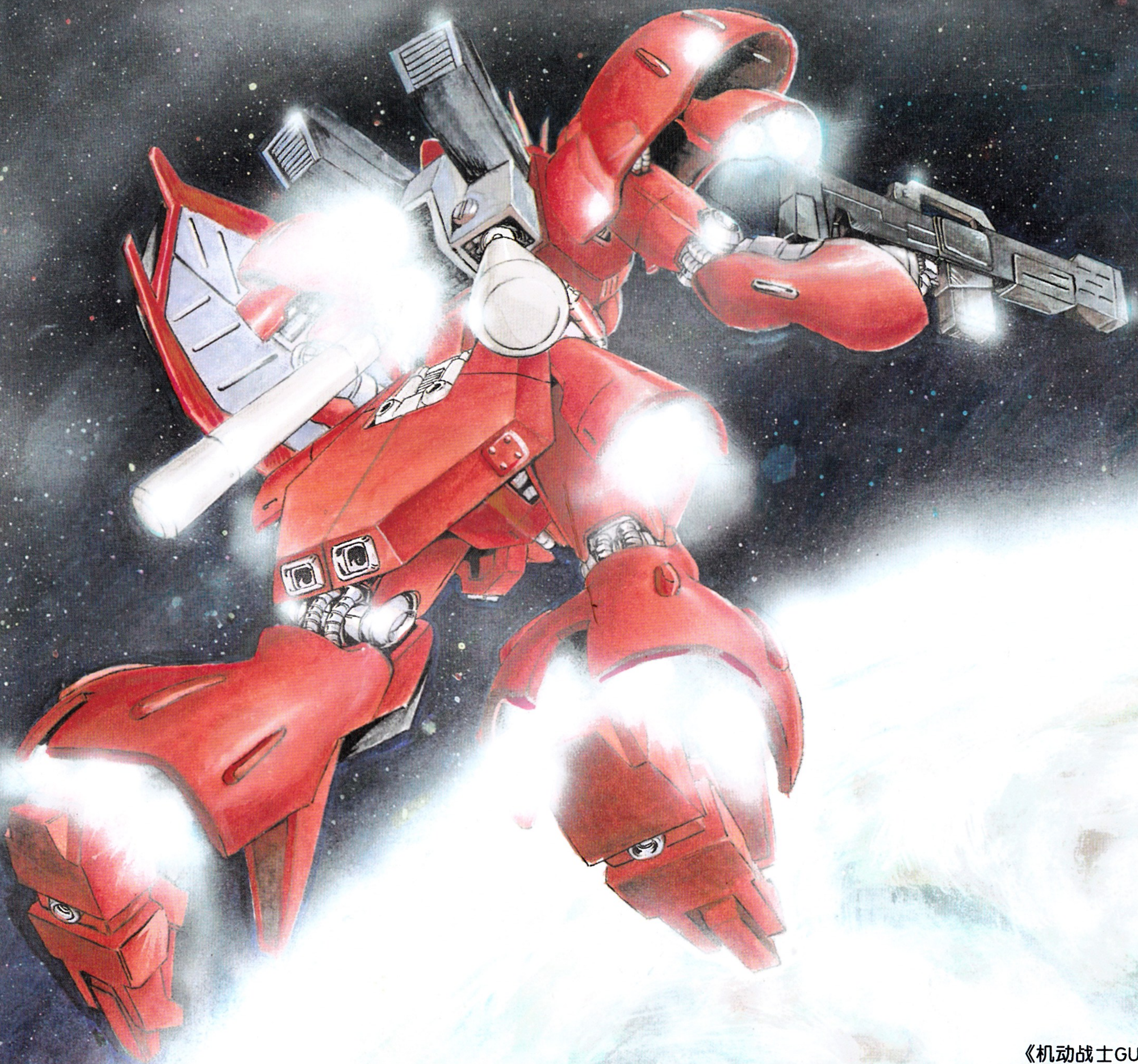


手帕

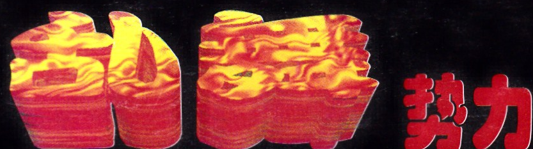


靠枕

昔日的太正浪漫，今朝之樱花势力~突袭~



《机动战士GUNDAM~SAZABE~》 童礼军



乱舞势力 VOL.15

98格斗之王

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS



八神队

前作中以独自一人形态出场的八神又一次召回《KOF'96》的队友再组战队，那两位秘书不是被八神杀死了吗？



老爸队

哈迪兰(43岁)，坂崎琢磨(50岁)，草雉柴舟(50岁)都是作父亲的岁数了，但其中恐怕只有哈迪兰的后代未参赛了吧！



美国运动员队

除在《KOF'94》中登场后再也未出场了的他们事隔4年终于复活了。他们健壮的体魄没有随着时间而变苍老吧！



卢卡尔·伯恩斯坦

《KOF'94》，《KOF'95》的最终BOSS，这次作为EDIT专用角色参战，还会发生灭绝种族的恶梦吗？

前作中登场的角色们—

～《KOF'98》资料公开～

本作除沿袭《KOF'97》的2大操作系统：96之ADVANCE MODE 及94之EXTRA MODE 外，还追加了所谓的“轮盘队伍编辑”系统和“优势系统”2个新系统。

前者：在选择画面下方中央有一个“？”的标记，在此选人即可随机选择角色或编制队伍的新追加系统，在战斗中获胜的一方，更能继续利用此系统随机选择各种组合，使游戏刺激和变化性相对增加，让玩家使用平时不常用的人物，这也许是SNK公司为了让更多角色更深入人心的一种“计谋”吧。

后者：在对人战和对CPU战中，当首名角色败阵时，令得第二名和第三名角色更具优势，为何这样说呢？例：在ADV模式的场合下，能量格最大可增加到5个，令POWER STOCK大大增加。而在EX模式时，后发角色的能量槽会逐渐缩短，相对令“蓄气”时间大大减少。



特定角色比赛开始时仍有特殊的DEMO。



每位角色都会有个性的言语道出。



复活了的角色们—





伊贺忍群的头领

服部半藏

服部半藏是伊贺忍群的头领，由于使用体术，所以要着轻装，但是他的眼力和精神力却没有因此而改变。



阿伊努的巫女

莉姆露露

开朗活泼的小姑娘。莉姆露露的周围散发着成长的勃勃生气，还产生了对姐姐的复杂感情。



色

再度被囚禁的傀儡

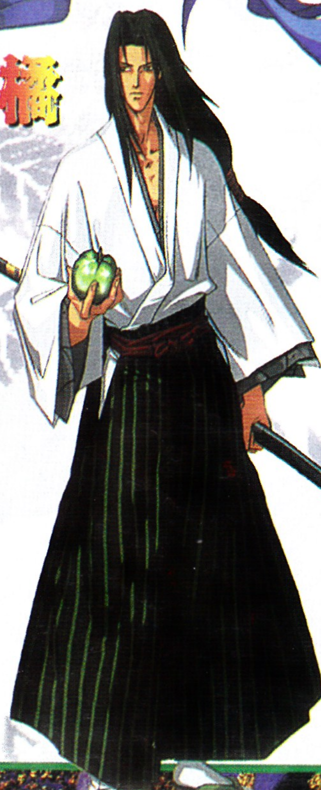
与“反面的阿修罗”相遇，再次被人操纵的人形傀儡。身上有强力的蛇的纹身，牢牢控制住自我解放的意念。



水的化身

水邪 蒼月

苍月的天才是可以支配暴走的青龙之力。那自由自在地操作水的样子，也不能改变水邪的本性。



橘右京

拔刀夺命的达人

由于病魔侵入体内，所以只能用阴狠的拔刀术。右京哀愁的样子，不知迷倒了多少女性崇拜者。



机械磐马

分身制作第一号

磐马一心想的就是保护公主，与破岩丸一样，身着装甲，又有多彩的武器，分身时可以看出他的机械构造。

火炎的化身

炎邪 火月

憧憬着强力的诸刃之剑。努力地追求力量，可以支配朱雀的宿之力，所以被人们称作“炎邪”。



羅刹参上！

罗刹角色是不同修罗角色的，这是自从“斩红郎无双剑”开始就形成的独特系统。在这里请大家欣赏一下本作中罗刹的设定。



几乎象鬼一般的剑客
霸王丸

这里霸王丸里的一面，追求将对手斩杀时的血腥场面。衣服有些破的黑装束，似乎有斩红郎的影子。



一匹对血饥渴的狼
牙神幻十郎

金钱、女子、还有力量，可自己的欲望却总得不到满足，幻十郎渴望利用鲜血来渡过欲望之河。



阿伊努族的巫女
娜可露露

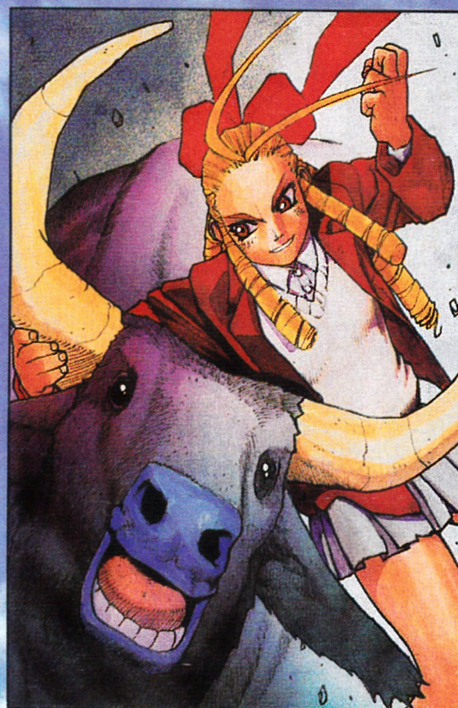
一头正直短发的娜可露露没有迷倒你吗？如果自然受到了威胁，就连守护狼席格尔的牙也会不锋利了。



正义的闪电忍者
加尔福特

将单身忍术发挥到了极致。但这个样子的加尔福特却有那么点邪恶的气息，不，也许不一定吧！

卡琳小姐的秘密



199×年4月19日，50头牛在街中暴走。此时正好在场的神月才14岁，居然一个人很精彩地令这50头猛牛静了下来。还有不可信的事件发生，那就是这实际上是神月大严十郎为了卡琳的修业而组织的"猛牛五十之行"，此修业成功后即可有继承神月家传说中的秘仪的资格……

这也算是她的一个秘密吧！

卡琳小姐也要加油啊！

在原著漫画中她可不是个一般的人物哦，看过的朋友一定会记住她那可怕的小姐脾气吧！



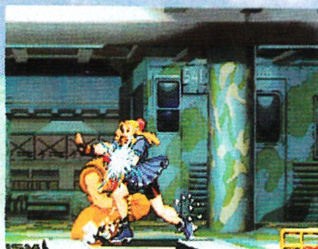
神月卡琳，自幼生长在要求极为严格的神月家，且受所谓的格斗方面的英才教育。据说她会12种格斗技，分别是空手、柔道、合气道、徒手自卫术、跆拳道、骨法、少林拳、太极拳、八极拳、武术、阿玛莱斯、幕暗道，另外已练至100段、8级了，什么是最高段和最高级还不得而知……

有效地采用不同流派的格斗技去打击敌人，看准机会改变战术令战局明朗化和卡琳在格斗中总结出的经验。根据她这一特点可研究出一套令人难以琢磨的战术，譬如在进攻时就可采用打击系格斗技给予敌人攻击；看准间隙即可用投技狙击敌人！而对待敌人的进攻则可用合气道，太极拳柔中带刚的格斗技牵制住敌人，总之变幻自在其中。





从卡琳小姐的攻击起点开始，首先是连续突进的红莲拳。



接下来的3·4段攻击，被罗兰多轻易防住，此时可千万别放松攻击的步伐哦。



幕暗道的膝蹴攻击，即用膝盖猛踢几下后将对手投掷出去。



之后再用合气道的华丽投技结束战斗，据说原作中就是这样的。

如花青春年华 辉煌格斗身手
光荣岁月在她手中呈现





漫画中她连用轻拳攻击，之后用幕暗道的膝蹴及合气道的投技，看见了吧，与左边游戏中的情景一样哦。只不过打的不是罗兰多那位特种军人，而是同为高中生的春日野樱。

这个秋天你不会寂寞！

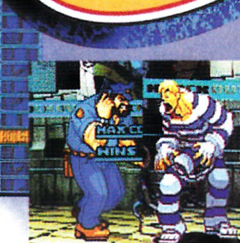
STREET FIGHTER ZERO 3

街头霸王 ZERO 3





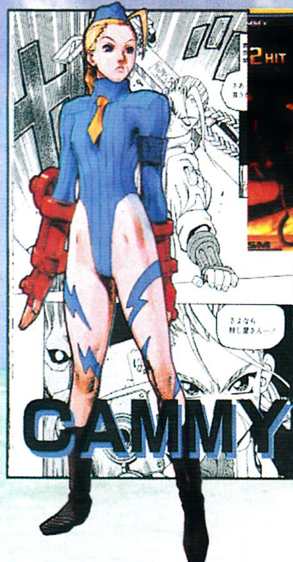








HERE COMES A NEW CHALLENGER





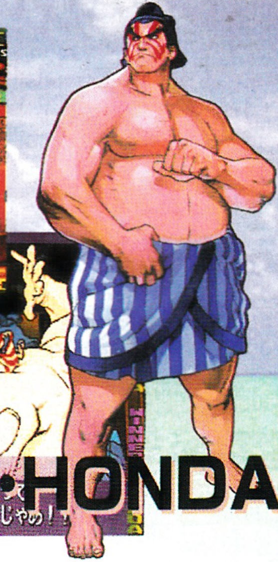
←嘉米的新必杀技—幻影衣衫是从画面上方跳回来的腿部攻击。





→缔造空中投传说的豪快技。

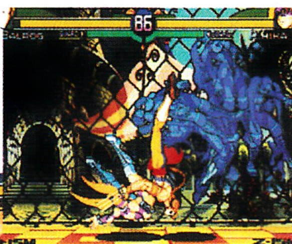
→本田的新超杀—富士下风是由头槌，投技和百贯落组成的3段攻击。



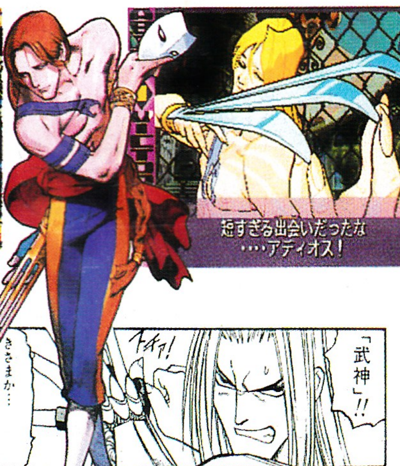




↑画面上有果物落下，布兰卡的新超杀“热带危机”就是这么搞笑。



↑巴洛克的成名超杀“空中背投”依然健在。



乔乔之奇妙的冒险



激突在街机领域爆发!!



第三部
空条丞太郎—向未来的遗产





在著名的漫画刊物《周刊少年跳跃》中至今仍在人气连载中的由荒木飞吕彦绘制的漫画作品终于决定第二次游戏化了（上一次是93年初在SFC上的RPG）并且是由名厂卡普空制作其拿手的对战"格斗类型"，很值得期待哦！

软体动物的最爱

厂商：CAPCOM　类型：FTG
媒体：街机　发售日：未定

看吧，所有你熟悉的人们都回来了!!

第三部的故事

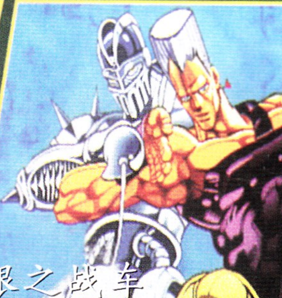
现在仍连载中的它正进行第五部的演绎，此次GAME化的第三部，即被人们俗称为第三代的以空条承太郎为主角的故事。由于乔斯达一家的宿敌—DIO的复活和陷入DIO布设的危机之中的母亲荷莉，承太郎一行人来到埃及与其战斗，故事就此展开……

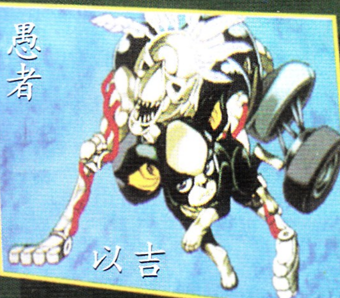












幽波纹就是!?

在第三部首次登场的"幽波纹"原作中被称为恶灵或守护灵，本体可以是人，当然也有例外，即漫画原著中出现的替身，利用其难以预料极限的超能力对主人（本体）进行保护，并给予对主人有威胁的事物进行无情的打击，所以又称为"STAND BY ME"。

从生命能源成长力量而来的"像"

"白金之星"正欲爆出POWER，"银之战车"呢?



恶灵还是守护灵呢?!



在广懋的沙漠上，穆罕默德的幽波纹业已出动攻击老乔了。







'98格斗之王

N·G	厂商：SNK　类型：FTG
ARC	媒体：卡带、CD-ROM、机台

欧米伽·卢卡尔

恐怖魔王再现江湖

最终之战面对的强敌

Ω·RUGAL



“暗黑灭绝”可进行3段打击，比“暗黑障壁”强。



“重力机器”可抵消飞行道具，也可对空。

作为《'98格斗之王》最终BOSS，他的威力之強都有些匪夷所思，但在机厅他仍是许多朋友的手下败将。

作为BOSS的卢卡尔还是在4年前，那时他的骄横已令人胆战，他的霸道已令人心惊，但只要有耐心，打败他并非难事。本作中他作为EDIT专用角色登场实力也并非超強，但这欧米伽（终极）卢卡尔不论从攻击力还是必杀技等各种能力都被強化，真正达到了与之交战似一场恶梦的地步。下面让我们看看他的招式吧！

●暗黑灭绝

主要是用作对空技，判定很強，具有无敌时间，相对攻击力也很高，逆向在空中时有时会给敌人以较大反击机会。

●重力机器

令其自身周围产生一种屏障状的电击，并向前方飞去。屏障打开时最中央处为无防备状态，也可变为对空技，从而使判定加強。

●毁灭压杀

如音速般移动到对手身边，对其进行粒子（？）化贯透的強伤害技。速度快，空隙小。防御方向与普通的不同。

★最终喧哗

★巨人压杀

超必杀技，前者为连续击打投，后者变为投技。

★死亡尖叫

其用手刀突刺对手的伤害技，并且吸收体力，速度超快。



「巨人压杀」的招式很血腥的。



「毁灭压杀」将穿过八神的身体并给予其伤害。

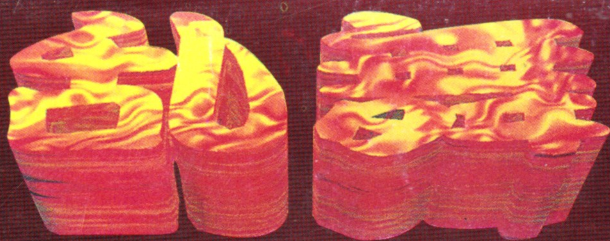


一看就知道是最大招了，害怕啦吧！



「最终喧哗」像是“灭族切割”的加强版。





势力 特别版之 缱绻作品8号



↑与原版草雉的距离还差很远哦！否则眼珠也不会被“急”红啦！（扮演人情况不明）

偶尔走过看信老师的桌子，蓦然看见一张扮演草雉京的PHOTO，急忙让他加紧“调查”，从废信堆中又“淘”出了另外的PHOTO。今后请广大朋友寄之照片外信封上写明“乱舞势力”收，否则很可能你的精心装扮会如石牛沉海、不见踪影的……

本期登场的全部是国内的朋友，虽然大部份看上去还很稚嫩，但这困难的第一步毕竟走出，剩下的就是要靠你们的不懈的努力和自信了！一日，好友R.E.D说S・P你也扮扮其他人物吧，否则整天总一个形像多闷啊，S・P遂问道“我能扮谁？”“首斩破沙罗……”啊，知道了吧，我S・P的身材可是“丧尸”形的，唔唔，我要增肥!!!

——SHADOW PHOENIX



↑被称为“大妞（大嫂？大傻？）”特瑞的本幅照片（括号中字为原稿，不是S・P加的），让人一眼就能认出是Terry，帽子差一些……（扮：特瑞—湖北襄樊　王琳琳）



←↓扮得颇似模似样，背后的诸多漫画却有些不太适合，但你一人就将“新面孔队”中的两位成员扮了，确实值得称赞。在香港的《游戏志》84期中你也有登场哦，以后别一“稿”多投啦！（扮：克里斯、夏尔米—广东惠东　B.C.S丹）



←↓哇，策划，服装道具，摄影、模特，“整”的和“真事儿”一样，不过劳拉在“男厕”前干什么，是为了围追某坏蛋吗？枪的感觉不错…（扮：劳拉《盗墓者》—北京　陈靖）



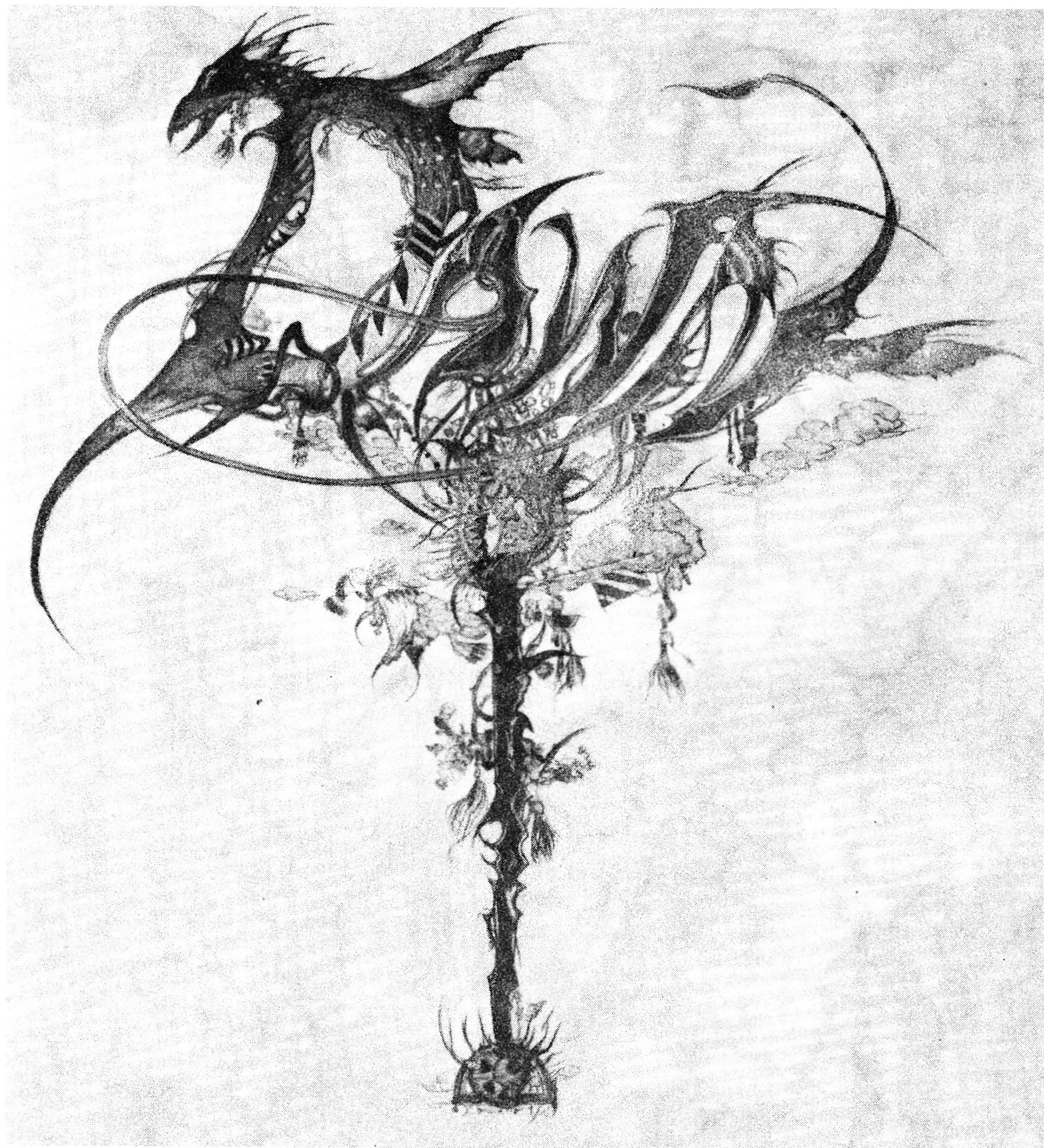
←楼道之中两位的模样总有些做作，资势还不错，「草雉」和「八神」高考要努力哦！（扮：草雉京—重庆江津　邹延）（扮：八神庵—重庆江津　李俊）



←还是在北京首届漫画大会上拍的，衣服因是现成的当然很象了，现在看上去才发现没戴发带……（扮：草雉京—郑州　崔鹏）

电子游戏软件

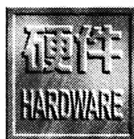
九八年7月——12月合订本



《电子游戏软件》杂志社监印


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
GAME风





“梦工场”划出时代彩虹

本刊日本东京5月21日特讯 （记者：KEN） 传说已久的世纪末最强主机今天在这里揭开了她神秘的面纱，世嘉企业总裁入交昭一郎正式发表了其新一代家用游戏主机“梦工场”(DREAMCAST)。

该主机由SEGA、VIDEO LOGIC、YAMAHA、HITACHI和MICROSOFT联合开发研制，采用目前世界上最高级的128位元处理芯片，并加入了多媒体网络游戏的理念、主机可同时连接4个操作手柄，，内置33.6Kbps的MODEM及拨号软件，手柄中可插入能够独立使用、可修改游戏数据和结构、带有8位CPU及液晶显示屏的微型记录卡(PDA)。

由于合作厂商们不懈的努力，主机的处理能力已经达到了目前世界科技所能够达到的极限。玩家最关心的多边形处理能力是每秒300万个以上，超过MODEL 3底板一倍；音源方面，YAMAHA为其特制了64声道智能音响系统，其主旨是为了对应家庭影院。而这些，都是由日立的SH－4以及NEC的POWER VR2带来的。日立研制该128位元处理器已有将近3年，一直未将其推出市场的原因，正是为了等待世嘉的垂青。

媒体方面，世嘉研制了一种被称为“1GCD”的特别CD－ROM。该媒体的速度可根据需要自动调整，最多可达12倍速，每张CD的容量则高达1GB。

如同先前所传说的那样，“梦工场”将采用微软的WINDOWS CE操作系统，并对应DIRECT X。这使得电脑游戏与游戏机游戏之间的距离又更近了一步。主机的售价目前不详，但据称不会超过30000日元(2100元人民币)。日本的正式推出时间是今年11月20日，北美地区的发售则在99年秋季。日版正式发售时附带的软件预定有5个，其中有3个是世嘉自己开发的游戏。游戏的具体名称目前不详。

世嘉称“梦工场”最重要的是可修改游戏的PDA记录卡系统。通过主机的MODEM，玩家除了可以与天各一方的对手对战之外，还可以从因特网上的专门网站中DOWN LOAD各种资料，送入PDA卡中对游戏进行修改。同时，PDA卡也可以独立操作使用，玩家可以象玩GAME BOY那样玩PDA，或者与别人的PDA对接共同交换数据。有些“梦工场”的软件将会附带迷你游戏，专门供PDA使用，玩家可以边玩迷你游戏，边达到修改游戏的目的。世嘉还表示，PDA将带有手机接口，玩家将可以通过移动电话与他人交换PDA中的信息。

21日子夜的记者招待会时间不长，世嘉方面也不允许记者提问。但是，它却如同一块巨石投进了目前看似平静的业界。“梦工场”真是天下无对手了吗？世嘉的宏伟蓝图就要拉开了吗？本刊将对此做非常详细的连续报道，请玩家密切注意本期的特稿及近期的“新闻分析”。



“五官”各有自己的本领 世嘉联合阵线谈“梦工场”

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 如果说世嘉是“梦工场”的奠基石的话，日立、日电和雅马哈就是“梦工场”得以完成设计的重要助手。在欢庆“梦工场”终于正式“开工”的今天，这三家公司的巨头分别发表了自己的见解。

日立总裁TSUTOMU KANAI(音译：金井茂)：我们公司以为“梦工场”提供最有效率、高层次的处理器为目标。

在开发过程中，由于日立希望SH4能够尽最大可能地发挥效能，我们决定在正式发售之前尽可能地加以不断改进。“梦工场”是最出色的游戏主机，将给多媒体娱乐世界带来崭新的一页，从我个人的角度来说，相信她会取得巨大的成功。

日电总裁HISASHI KANEKO：3D图形处理器是“梦工场”的心脏，我们很高兴能够用日电的POWER VR来完成这一工程。POWER VR芯片是由日电和VIDEO LOGIC合作开发研制的，已经开始运用到个人电脑和多媒体平台上。它拥有巨大的能量和标准的技术。现在POWER VR技术能够和这样完美的拍挡合作，使我感到非常兴奋。POWER VR将随着“梦工场”而走入世界上每一个家庭，没有什么比这个更使我高兴的了。

雅马哈总裁WAKIOSHI ISHIMURA：雅马哈在数字音响技术方面一直走在前列，所以当我们得知自己将为“梦工场”开发数字音响系统时，感到了无上的荣耀。当然了，人们一旦谈论到新的技术，总是会想到3D处理技术的飞速提高，但是我更想告诉在座每一位的是，雅马哈同样将给玩家带来前所未有的享受和乐趣。

注：“梦工场”为本刊为世嘉的新主机“DREAMCAST”所暂定的名称。

游戏新闻眼

美国世嘉总裁 STOLAR 在记者招待会上的讲话(全文)

谢谢各位光临。一年以前我曾经说过,要么就回家,要么就搞大的。而这正是我们现在所做的事——做一件大事。我们对今天世嘉企业宣布的消息感到非常的兴奋,这也是世嘉企业第一次正式宣布新一代家用游戏主机的消息。

各位可能已经看到早上散发的新闻了。不过我还是想占用各位几分钟的时间来详细描述一下世嘉的新一代系统。很抱歉的是,今天将不允许各位提问,不过我相信在稍后不久的 E3 展上,我们会有更多的消息透露给大家——其中肯定包括部分图像资料(按:在 E3 展中并没有公开展出新主机,只有一些图像资料)。

我们致力于新一代游戏平台的开发已不是什么新闻了。今天早上正式宣布的新一代主机的名称叫做"梦工场",她结合所有尖端的科技于一身,涉及包括个人电脑及网络游戏的范畴。日本的发售时间是今年 11 月 20 日,北美的发售则将在 99 年秋进行。

无论从品质上还是系统的设计上来说,"梦工场"都是一个终极的游戏开发平台。而最重要的,是她专为游戏玩家而设计的理念。"梦工场"的诞生是世界最先进科技培养的产物:微软、雅马哈、日立、日电、VIDEO LOGIC 和世嘉一起协力合作,创造出了这个终极的游戏主机。

现在我们并不想对自己的竞争对手透露出新系统所有的能力,不过我倒是愿意同各位分享一些足以使我们竞争对手神经紧张的信息。"梦工场"的能力已经超越了比特数字的累加,她把现代娱乐产业远远抛在了身后。在设计时,我们力求达到两个目标,其一:创造一个天衣无缝、完全没有缺点的、高性能的综合系统;其二:发展一个灵活多变,可适应于未来科技发展和娱乐新概念的主机。现在看来,这两点都已经达到了。

我们的目标被称为"系统全面质量",这意味着每一个组件都必须完美无缺地适合游戏,从而创造出前所未有的高品质的电视游戏。我们所创造的是一台每秒钟可以处理超过 300 万个多边形的主机,与我们最近的对手相比,她足足快了 10 倍,更超越了目前街机所能够达到的水平。"梦工场"在音响上的贡献同样感人,64 声道的音响输出可以同目前任何家庭影院系统比美。她的 CPU 是 128 位元的高品质处理器,目前无论是个人电脑还是游戏系统都无法与之匹敌。

在这些划时代的品质背后,"梦工场"也被设计成一个新游戏技术的开放系统,她是第一个提供标准网络多媒体游戏的主机。而"梦工场"另一个秘密武器"图形记忆系统"(VISUAL MEMORY SYSTEM,简称 VMS),也将是她制胜的关键。VMS 是一种带液晶显示屏的记录卡,它可以接入操作手柄,给游戏带来全新的感受。玩家可以通过液晶显示屏来设置运动游戏的人员数值、或者为 RPG 中的敌人准备悄悄的一击。VMS 是一个桥梁,把玩家和游戏紧紧地结合在了一起。玩家可以在其中储存特别的角色、攻击模式、组队等,也可以通过连接两个 VMS 交换不同的数据。 VMS 同时亦是一个便携式游戏装置,其尺寸同名片的大小相仿,并带有独立的操作手柄和一个液晶游戏显示屏。我们相信,VMS 的未来不仅会给游戏带来全新的感觉,更可以对玩家产生深远的影响 。

"梦工场"的技术非常复杂,但是我们的目标是非常直接的。我们很快就将成为第一流的平台,在不久的将来,我们希望能够在次世代主机竞争中占有 50% 的份额。

但是我们知道,这只有在强大的硬件和优秀的软件组合之下才可以达到。世嘉最大、最优秀的游戏软件开发队伍和软件企业中的领导力量将会为"梦工场"研制一系列令人瞠目结舌的优秀游戏。所有这一切都会加入到"梦工场 "这终极的游戏主机中来。

今天的讲话就到这里,我盼着与各位在亚特兰大的重逢。



兵马未动,粮草先行 "梦工场"软件开发表宣布

本刊日本东京专讯(记者:KEN) 随着"梦工场"的正式发表,有关的软件情报也随之透露。世嘉将举办一系列的活动以推广"梦工场"主机和软件。

截止 5 月底,已正式宣布加盟"梦工场"的著名日本软件公司已有三家,他们分别是 CAPCOM、KONAMI 和 WARP。其中 CAPCOM 已经确定制作的游戏有:"街霸 EX 2"、"街霸 3"、"生化危机 4"(3 代仍然将在 PS 上推出)等;KONAMI 发表的游戏有 3 个:"恶魔城"、"燃烧战车"(METAL GEAR),另一个游戏名称未定。WARP 则将推出万众期待的大作"D 之食桌 2"和一个未命名的 RPG。

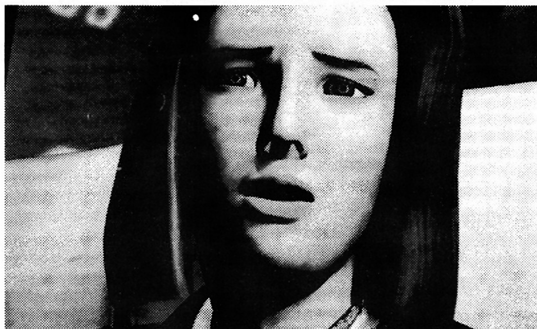
世嘉自己也将推出不少作品加以支持。据悉,将有 5 个游戏与主机同时发售,其中有 3 个是世嘉自己开发的,另外 2 个中包括 WARP 的"D 之食桌 2"。

世嘉"梦工场"的 PDA 便携式记录卡将会在更早一些的时候推出,与之相配套的有一系列游戏节目。

第一个软件将是"哥斯拉全集之伟大的怪兽电影书籍",售价近 100 元人民币,于 7 月 11 日与哥吉拉电影同时推出。饭野贤治亦表示有计划制作一个便携式 RPG,使玩家在路上也可以享受到游戏的乐趣,该游戏同时可以接入"梦工场"主机继续使用。

6 月 8、9 两日,世嘉会宣布新一批加盟公司的名单,在 9 月中旬的记者招待会上,世嘉将会发表同时发售的 5 个节目的详细消息。以上的游戏可以在今秋的东京游戏展(10 月 9 日 - 11 日)看到实际画面。在 11 月份正式推出日之间,将会有一系列的推广准备派对开幕。

目前还没有美版"梦工场"的移植时间表,售价方面也没有新的消息。比较集中的说法是不会超过 2500 元人民币的单价。





新闻分析

通往胜利的一步！

特约记者：KEN

终于出现了。

这个令天下大乱、令玩家兴奋、令业界惊叹的怪物，静静地躺在众人的眼前。

屏幕上入交昭一郎的头像，似乎已经凝固。

子夜的东京，已是灯火阑珊。AKASAKA 大酒店的宴会厅中，却依旧人头攒动。业界嗅觉最灵敏的记者们，已经预感到一个强者将要诞生。

一切都在意料之中，一切又似乎完全出乎意料。

记者早就预想到，SEGA 此次定然孤注一掷，将毕生的经验和技术力都花费在这台白色的主机上，以求得称霸家用游戏市场的地位。十七年的风水，这次总也得转一次。

但是世嘉以往的表现，又使得记者忧虑重重。在 DREAMCAST 没有露面的时候，有谁敢肯定世嘉这次真的会一心一意地进攻家用游戏的领域呢？

这种双重的忧虑，这种两难的心态，使土星成为折衷主义的牺牲品；同样是由此而来的经验和教训，终于把“梦工场”推到了玩家的眼前。

这是人类历史上最近乎完美的游戏主机，这是世嘉新主人决不妥协的产物。在尝尽 17 年的甜酸苦辣之后，世嘉终于想要成为家用游戏的主人。

尽管在那个晚上，没有一个人能够亲眼看到它的实力，但是与会的每一个人都深信不疑：世嘉这一次一定会获得成功。

从某种意义上来说，“梦工场”的正式宣布，甚至比美国 E3 展开幕的消息还来得重要，因为这几乎可以被称作是人类电脑科技史上的里程碑，或是全新的一页。这是人类历史上第一次试图创造出一个远远超出现时科技水平的产品，无论它最终成功与否，这一壮举就可载史册。

早就说过，以世嘉目前在电视娱乐界的技术水平，竭尽全力创造出来的产品足可让其他人狂奔好几年。现在，世嘉终于下决心这样做了，成功已经得到了一半，如果再配合几个巨作级的作品，打碎索尼的枷锁，一统家用游戏的天下也绝不是梦！

初看“梦工场”的作品，你很难马上说出它的与众不同——那些 CG 画面实在是太熟悉了，在现今任何一个次世代主机中，都可以随手拈来。但是且慢，这其中有一点是根本不同的：次世代游戏的 CG 只是“播放”现成的动画，而“梦工场”是实实在在完全通过即时处理做出来的！而且图形的质量，还有了彻底的改变！

任天堂曾经说，“N64 将改变游戏”。但是随着 N64 步伐艰难的挪动，这句豪言壮语也就随之烟消云散了。世嘉接过来说，“梦工场将改变游戏”，看来这将要成为现实。世嘉此次若真的成功，就标志着灵活战略思想的成功。它也同时表明，这个世界上最大的游戏制造商、这个曾经一度陷入苦战中不能自拔的巨人，已经重新站起来了！

但是，“梦工场”要取得最后的胜利，还必须通过最为重要的一个关口——玩家的检验。游戏终究不是画面的展示，游戏终究是要给玩家玩的。世嘉的宗旨是为玩家提供终极的主机，他究竟有没有这个力量做到呢？

所有人的目光都已集中在世嘉身上。

世嘉迈出了这第一步，已无法收回。他的第二步也将很快踏出，没有回头路。前方究竟是祸还是福，一切都要等到世嘉走过了才能知道。

但是对世嘉来说，就只有唯一的一步可走，那就是通往胜利的一步！



一个娃儿四个干爹 世嘉的合作伙伴们

微软(MICROSOFT)

微软为“梦工场”提供了 WINDOWS CE 操作系统和 DIRECT X 系统。WINDOWS CE 为“梦工场”提供了一个灵活多变、万能的开发环境，它支持微软的 VISUAL C++ 5·0 版，使得软件的开发更高效。“梦工场”版的 WINDOWS CE 和 DIRECT X 系统已经过改进，能够根据“梦工场”的硬件要求作出最快速的反应，使得软件开发商感觉更顺畅、更方便。

日立(HITACHI)

“梦工场”的中央处理器采用日立的 SH4 多层分散处理芯片。世嘉和日立为了大规模提高该芯片的浮点运算能力花费了不少心血——浮点运算能力是决定 3D 画面质量的关键。“梦工场”现在使用的 CPU，其浮点运算能力是目前奔腾Ⅱ 333 的四倍。

日电(NEC)

为“梦工场”度身定做的 POWER VR3D 处理芯片的第二代产品，好比“梦工场”坚实的肌肉。该芯片由日电和 VIDEO LOGIC 共同开发，每秒的多边形处理能力高达 300 万以上，具有强大的功能。

POWER VR2 的技术已超越了目前、甚至是即将诞生的所有的图形处理芯片、NEC 试图以此证明自己才是世界上最出色的芯片设计商。

雅马哈(YAMAHA)

雅马哈为世嘉提供了专业的、即时处理的 3D 音响芯片，这块芯片比其他次世代主机中所有音响处理器加起来的能力还要大得多。世嘉同时也和雅马哈合作开发了“梦工场”专用的高速光盘驱动系统，该系统会根据游戏软件容量的大小，自动调节速度，以达到最高效率。



钢铁的意识与魔力的支配 『奥伽战争』将再度燃起

本刊讯 由 QUEST 公司所原创的著名 S·RPG“皇家骑士团”系列的第三部作品“皇家骑士团 3”将于今年秋天在 N64 登场。

该系列的前两部作品是在 SFC 主机上推出的，均获得了极大的成功。96 年推出的而代至今仍停留在日本的排行榜上。此次的“3”则采用类似于一代的战斗方式，只不过将地图画面的半实时制改为回合制，有些象 SS 的“光明力量 3”，战斗单位的编制则与一代一样。这似乎与当今“实时策略”的潮流不符，但谁能说得清 QUEST 的制作者们葫芦里卖的什么药呢？

这款作品是 QUEST 的制作人员被 SQUARE 挖角之后的第一部作品，而被挖走的就是二代的制作者。一向以“慢工出细活”著称的 QUEST 公司近两年来第一次发表作品的制作消息，不知是否想通过这部作品向玩友显示：我们并没有垮掉。希望这是一部将再度辉煌的作品。



喝万人奶的孩子最健康 世嘉开始邀请"奶娘"

本刊讯　目前已经有不少厂商发表了自己对世嘉新主机"DREAMCAST"的加盟情况，这都是"DC"成功最重要的保证。下面请大家看看这些厂商的发言：

ASCII：已经开始游戏的企划，有关发售的工作正在讨论中。

ATLUS：已经预定加入，正在进行游戏的开发。

IMAGINEER：正在进行讨论。

ENIX：静观中，要根据普及的台数来决定是否参加。

CAPCOM：正在考虑参加。

CLIMAX：已经预定参加，正在研究说明书中的软件。

GAME ARTS：没发表意见。

光荣：正在进行软件的开发，几部作品都在开发。

KONAMI：正在进行讨论，具体的开发还没有定下来。

COMPILE：正在企划"DREAMCAST"的软件。

SQUARE：还没有预定参加，视今后的发展再进行讨论。

CHUN SOFT：虽然没有决定，但想在新主机上发售"街"的续篇。

HUDSON：正在准备之中，还没有到发表游戏的阶段。

BANPRESTO：已经进行了企划，正在讨论有关参加的事情。

HUMAN：很期待 DREAMCAST，正在讨论参加的事儿。

如上，多数厂商都表示对新主机感兴趣，有些积极的厂商，象光荣、CHUN SOFT、ATLUS 已经开始了开发工作。光荣竟然在开发好几个软件，看来 DC 的进展令人满意，比 SS 刚推出时的软件支持情况要好。只有 SQUARE 和 ENIX 还拿着大牌的架子，一句"看看再说"，将他们"只要有我，你的主机就能卖出去"傲慢嘴脸暴露无疑，令玩友们十分着急。

大牌软件商是一部主机成功最主要的因素，软件是统治业界的时代早已经进入成年期了，还想恢复硬件商之上的人士，就要与清末"反清复明"的志士一样无法顺应历史潮流了。没有万众期待的畅销软件，或者软件涉及面窄，主机只能卖给"死党"，世嘉已经数次在软件方面吃亏了，如果这次仍走老路，说下场是"覆灭"一点也不过分。软件商就象"奶娘"一样哺育着初生的主机，而这次能否拉拢到这两个"奶水充足且甜美"的软件商，将直接影响新主机在玩友们心中的判断，希望这次世嘉走运。

这是全体电玩迷所愿意看到的结果。



你也袖珍，我也口袋 掌机市场竞争激烈

本刊讯　在家用主机竞争的平行线上，掌机的竞争也越发的激烈。自从前一段时间有消息说 BANDAI 要推出一种全新的掌机，SCEI 又发售对应 PS 主机的掌机，任天堂也将 GB 彩色化(本刊第四期曾经报导过)。一时间，掌机似乎比家用机的竞争还要引人注目。

最近，由传来 SNK 公司将推出自己的掌机，看来今年是游戏主机的"大诞生时代"。

SNK 新掌机的名字为"NEO GEO POCKET"，意为"袖珍 NG"。采用 16bit CPU，八级灰阶黑白液晶屏幕(160 × 152dot)，内有时钟、日历、星座运行、电池记忆等机能；最重要的是可以与世嘉的新主机"DREAMCAST"连接，互换游戏数据。比如，玩格斗游戏时，可以在"袖珍 NG"上培育角色，再到"DREAMCAST"上使用，或者在"DREAMCAST 上玩 RPG，然后到"袖珍 NG"上去找特殊道具，还可以实现网络功能。这都将对游戏发式产生革命性的影响，"袖珍 NG"也许能为"DREAMCAST"成功起到一定的作用。

"袖珍 NG"将于 10 月份发售，预定售价为 6800 日元(约合人民币 400 元)。同时发售"袖珍 NG"版的"格斗之王"(不知"KOF"将来还有没有 GB 的份)，到明年春天将有 15 款游戏对应"袖珍 NG"。

由于版面所限，详细报导请参看以后杂志的介绍。

"袖珍 NEO GEO"简介

名　称	NEO GEO POCKET
基本性能	16bit CPU 液晶屏幕 2.6 型、160 × 152dot、八级灰阶 系统软件、世界时间换算、日历、星座占卜 内置电池记忆 使用五号电池两节 可持续游戏约 20 小时(使用碱性电池时)
尺　寸	122 mm(宽) × 74 mm(高) × 24 mm(厚)
重　量	约 130 g(加上电池时约 160 g)
机体颜色	7 种颜色
外部端子	连线通信端子 耳机端子 外接直流电源端子



『孩儿们，跟我一起上！』 前导即将推出『西游记』

本刊讯(记者：苗子)　本月，前导公司将推出经过一年多时间制作的"西游记 · 齐天大圣"。

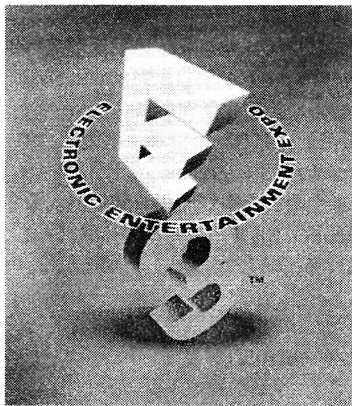
"齐天大圣"是前导公司玻璃瞳孔工作室 97 年 4 月开始开发的游戏软件，是前导目前投入力度最大的一个软件。"齐"是前导"西游记"系列游戏的第一部，选取"石猴出世"到"大战巨灵神"一段剧情改编完成。游戏主体采用的是类似"DIABLO"的多人动作 RPG 模式，在"水脏洞"、"地狱"、"龙宫内"的若干个战斗关内进行。而"大战巨灵神"则表现为 3D 即时、间接格斗(有些象"FF7"的战斗画面)，在 3D 加速卡支持下会有瞬息万变、气势逼人的效果。与通常的多人 A · RPG 不同的是：主角孙悟空可以最多率领 3 只小猴共同参加战斗，小猴还可以进行培养，令战斗更加需要熟练的技巧。游戏中还融入了建造建筑的经营成分。而主角共有金、木、水、火、土五只猴子可供选择，并与道具、魔法系统共同构成独特的"五行生克"的原理。

"齐天大圣"中运用了许多新技术，表现 3D 的游戏环境。支持联网对战及 3D 加速卡，使用 MMX166 以上机种，游戏效果将更加出色。笔者曾经看过次游戏的主创尹龙先生所作的演示，游戏的整体构架及美工水平都体现前导目前的制作水平正日臻完善，此游戏将开创国内同类之先河，其意义影响将是很大的。

另据悉，前导的另一款 RPG 作品"格萨尔王传奇"将于 8 月推出，这是一部史诗式的游戏，根据藏族史诗"格萨尔"改编，此类游戏在国内也是一个空白。



来自美国的新闻及特报



本刊特约驻美记者：叶展

E3 日记

E3 是 Electronic Entertainment Expo 的缩写，即电子娱乐展，这是美国最大规模的有关电子游戏及其相关产业的展览。今年的 E3 展，就将在美国南部佐治亚州的亚特兰大市举行。

E3 从内容上看可分为三大部分：Exhibit，Workshop 和 Conference。Exhibit 就是指一般所谓的展览，Workshop 是一系列研讨班，Conference 则是指较小规模的讨论会。由于这些研讨班和讨论会的主持者都是各公司的头头，所讨论的内容涵盖了游戏业的各方面，因此对从业人员来说是一次绝好的机会，可以听听业界大佬们的经验之谈，并在研讨会上结交些业界的朋友（互相交换片子啦）。就此次 E3 来说，共有 9 个研讨班，40 个左右小型讨论会。讨论会又分为 7 个不同组，每组有不同的侧重，分别为：商业策略/业界趋势，最新技术发展，游戏开发，网上游戏/INTERNET，游戏销售/零售，市场/广告策划，财务/资金支持。笔者此次有幸参观这一盛会，并参加 3 个研讨班和 6 个讨论会，真正亲自深入到现场，向国内玩家们报道一些业界的情况和所见所闻。

5 月 26 日下午，飞机从芝加哥起飞，经一个多小时的颠簸，降落于亚特兰大的 Hartsfield 机场，一下飞机，热风扑面，好热！乘地铁直奔旅馆，一路所见，树木参天，蓊蓊郁郁，果然是南部景象，与北部不同。

5 月 27 日，E3 还未正式开馆，一系列研讨班就已预先举行。从早上 8:30 到下午 6:45，时间表都排满了，真是紧张。笔者从 9 个研讨班中选了 3 个参加。第一个研讨班的题目是："Developing a Business Plan for an Interactive Media Company"，主要是讲一个交互媒体公司如何确定大政方针，如何制定长远规划等等，属于商业决策/策略方面，这对有志于自己开办公司自己创业的人非常重要。第二个研讨班题目是："MaximizingPublic Relations As a Component of the Product Makreting Mix"，其内容涵盖了游戏广告企划和公共关系等方面，着重于游戏公司如何和电视/报刊业建立联系，如何利用电视/报刊/Internet 为自己的产品进行广告宣传。最后一个研讨班是"Interactive Software Market Research Revealed!"，是最为枯燥的一个，大把的数据，图表。笔者中途就退场了，转去了另外一个研讨会。其实，那些看似枯燥的数据/图表价值连城，因为一个正确的决策必须建立在对市场的正确认识上。在美国有专门的市场分析公司用各种方法去获得这些宝贵的数据，笔者在 E3 展上看到薄薄的一本调查报告的售价是 2500 美元，快 2 万人民币了，一般是大公司去购买这些报告。

休息时间里从走廊的玻璃窗望下去，工人们还在紧张地忙碌着，展馆还刚刚有个雏形。其时已经是下午 4 点多了，估计他们得干到夜里了。

难忘时刻（一）Keynote——大佬们畅谈游戏业发展动向

5 月 28 日上午，E3 正式开馆！人潮涌动，奔向举行 Keynote 的会议厅。此次主办者邀请了任天堂美国分公司主席霍华德·林肯，SONY 美国分公司（SCEA）执行副总裁兼 COO（Chief Operating Officer，不知是否可翻译成首席执行官）Kazuo Hirai，Electronic Arts 的主席兼 CEO（Chief Executive Officer）Lawrence F.Probst III，Interplay 的创建者兼 CEO（Chief Executive Officer）Brian Fargo 和 Microsoft 负责游戏方面的部门副总裁 Pete Higgins。这些都是游戏业重量级选手，说话举足轻重，他们坐在一起畅谈游戏业的发展动向，这可要好好听听有什么名堂！

主持人先向听众们简单介绍了坐在主席台上的大佬们（实际不用介绍人们也都认识他们）。然后采用坐谈的方式，就目前业界面临的几个问题展开讨论。这几个问题包括如何拓宽游戏的对象群，即如何为更广泛年龄段和女性设计游戏；技术与游戏内容的关系，各公司对技术发展的不同态度；各公司对网络游戏发展的不同态度等。

首先主持人问各大佬们，他们认为目前游戏业面临的最大挑战是什么。各大老们一致认为如何找到/搜罗/培养真正有创造力的游戏设计者是目前第一要务！！因为创造力对游戏业的发展是至关重要的。

在拓宽游戏的对象群方面，一方面，大佬们认为目前的游戏的广度和深度都比以前提高了，游戏的对象群也在不断扩大，突破了一些年龄段的限制和性别的限制。但另一方面，他们也承认这些还很不够。游戏还远远不是一种广泛普及的娱乐活动。

任天堂美国公司主席林肯认为 80 年代的玩游戏的孩子现在已经成人，而他们已经将游戏视为多种娱乐方式中的一个，并将其作为自己生活方式的一个组成部分。统计表明成人玩家越来越多，就是这个原因，因为在他们成长过程中受到游戏文化的熏陶。目前游戏也有了一些女性玩家，但很重要的针对女孩的游戏市场就长久被忽略。

微软的 Higgins 着眼于 PC 游戏市场，他认为开发游戏大市场（mass market）是十分重要的。大市场的意思是要将游戏发展成象电影一样的"全民运动"，现在已经被业界当作最火的新词汇了。另外他还特别强调网上游戏对拓展游戏对象群的重要性。他认为网上游戏的人与人交流方面的特性有助于吸引更广泛的玩家。

卢卡斯艺术公司的 Sorensen 对目前 PC 机降价的势头表示欢迎。他认为随着低于 1000 美元的廉价 PC 的出现，有助于 PC 游戏更广泛地进入家庭。另外他对 5 岁以下儿童也开始玩游戏感到高

兴(即有针对 5 岁以下儿童的游戏了)。

SONY 美国公司的副总裁更举出"Deer Hunter"(猎鹿者)的例子,这个游戏老少男女皆宜,在市场上销路极好,同时其开发成本极低。这个猎鹿游戏已创了经济上的奇迹。

谈到技术发展的前沿,任天堂仍是老调,强调技术固然重要,游戏内容才是根本。而 PC 界的几个人对技术就有更积极的态度,大概因为他们都是搞软件的吧!对一个软件公司来说只有不断采用最新技术才能立足。而对任天堂这种硬件的大公司来说,已有的游戏机庞大的装机量有时反而是一种包袱吧,它制约着新技术的采用和新机种的推出。因为新机种推出后就得代替旧机种,而只要旧机种没有到山穷水尽的地步,一般不会只为了新技术的好玩儿就将其淘汰。另外向下兼容性问题一直被游戏业(游戏机厂商)忽略,现在则越来越引起注意了!

对网络游戏的态度,也是 PC 业的人和游戏机业的人观点截然不同。微软的 Higgins 认为人们普遍低估了网上游戏。他说虽然现在玩家玩网上游戏还不多,但网上游戏总有一天会统治游戏业。

SONY 对网上游戏的态度也是消极的。在他们的商业模式中还没有考虑到将网上游戏作为游戏机发展的一个重点,目前还是抱着等着瞧的态度。

EA 的 Probst 则披露虽然 EA 在网上游戏方面运行得不错,但维持网上游戏的硬件设备和服务成本惊人,目前还很难赚钱。

最后是林肯再次强调游戏大市场(mass market)的重要性,他更强调游戏业已经发展成和电影业同等规模的娱乐产业,而且必将在不久的将来超越电影业。

听了 Keynote,感觉有些失望。看来 Keynote 只是泛泛而谈,哪个家伙会将自己公司真正机密的商业策略和对市场的深思熟虑轻易泄露出来,因此 Keynote 也只是泛泛而谈而已,没什么重磅炸弹之类的东西。而且重要的是人们怎么做而非人们怎么说。

Keynote 刚结束,一系列小型讨论会又开始了,这自然不能错过。直到中午,在讨论会的间隙,才第一次抽空到展览大厅走了走,于是:

展馆印象(一)到 E3 才知道见识浅,到 E3 才知道身体不好!

在国内时,曾听说过这几句话:到北京知道官小,到广东知道钱少,到海南知道身体不好!颇有些幽默,现在套用于此。只有亲自在展厅里走走,才能真正理解为什么 E3 被称为美国最大规模的电子娱乐展。一是展馆面积极大,分东西两个主大厅。西厅主要是电视游戏机及软件展区,东厅是 PC 游戏展区,还有些公司的展馆在走廊上。二是参展公司众多,中大规模的游戏公司基本都来了。日本方面象 KONAMI,CAPCOM,NAMCO 和 TECMO 等都有规模不小的展台。三是展台布置别出心裁,各公司使尽浑身解数,声光电结合,整个展厅气氛热烈火爆。象 KONAMI 的展台,为了配合"Metal Gear"的推出,展台设计成圆形封闭式要塞,四面高墙,入口高台上安置着机关炮和雷达,有着迷彩战斗服的人员在高台上来回巡逻。

看到这么多世界级的大公司,看到这么多优秀的游戏作品,这么多出色的展台设计,不由得长叹一声,自愧见识浅薄了。是为见识浅。而身体不好是指:E3 展上公司多,资料也多,印刷精美,令人爱不释手,不一会儿就塞满了三大包,也有几十斤吧!肩背手提,在人海中挤来挤去,不一会儿肩酸手疼,不由得慨叹:参观 E3 没有好身体可不行(还要练就一双铁脚板)!

展馆印象(二)任天堂的小玩艺儿

任天堂的 N64 在亚洲的销售差强人意,在美国势头却越来越强劲。据分析家预测今年很可能成为任天堂年。因此美国分公司的主管们也笑逐颜开。此次 E3 展,任天堂的展馆规模庞大,花样众多。在展览会上唱主角的是"塞尔达 64",彩色 Gameboy 和"口袋妖怪"。"塞尔达 64"现在已被一致公认为杰作,任天堂希望通过它进一步推动 N64 的销售,再上一层楼。宫本茂接受采访时承认"塞尔达 64"的完成度已达到 95%,今夏就可完成,今年 11 月份销售(正赶上圣诞节等销售旺季)。宫本茂说在现有的技术条件下,这是他迄今最成功的作品。在任天堂的展馆,最吸引人的其实还是任天堂的一些小玩艺儿:象千呼万唤始出来的彩色 Gameboy。彩色 Gameboy 将有三种显示模式,10 色/32 色/56 色。使用两节 AAA 电池供电,可持续使用 10 小时,最好的消息是彩色 Gameboy 和旧的 Gameboy 向下兼容,即可使用原来所有的单色 Gameboy 游戏。这样就保护了玩家的投资。还有 Gameboy 的一些附件,如 Gameboy camera 和 Gameboy printer,可接在 Gameboy 上,即时摄像打印。展厅里有工作人员拿着全附武装的 Gameboy 到处给人摄像,然后由 Gameboy 的单色打印机打出,送给人们作为礼品。口袋妖怪也出现在会场,准备正式登陆美国,围观的人们一层一层的,争着和憨态可鞠的怪物合影。

展馆印象(三)世嘉——明年见(等着瞧!)

与任天堂和 SONY 的展馆相比,世嘉的展馆不仅面积小(比任天堂和 SONY 起码小了 1/3),而且没什么吸引人的东西。这也难怪,土星奄奄待弊,即将完成其历史使命。新主机又没在 E3 展上公开展出。难怪如此冷清!不过明年世嘉将有重大行动——即新主机将正式发售。

想来明年的 E3 展上,世嘉的展馆该是另一番景象了吧!而现在世嘉只能对大家说等着瞧了!

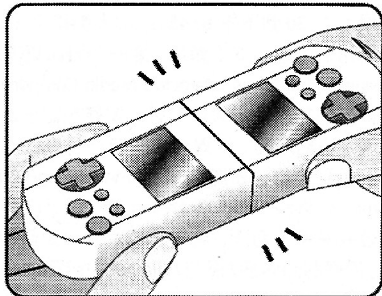
业界新闻(一)

世嘉的新主机——Dreamcast 最后的赌注和最新的希望

虽然没有在 E3 上正式公开展出,但所有与会者都从展览会每日特刊上一睹了世嘉新主机的风采。世嘉新主机将于 1999 年秋在美国正式发售。新主机的英文名字是:Dreamcast 是由 dream 和 broadcast 两个词组合而成。此次是世嘉联合 Microsoft 和 YAMAHA,NEC,Hitachi 等大公司共同推出新主机,显示业界合作/联合的趋势。

从照片上看,新主机很多地方借鉴(抄袭)了 N64 的设计,如主机上有四个手柄接口,手柄的形状等。主机的色调也一反世嘉的传统,采用科技白,衬着红色的标志,感觉亮丽。

特别引人注目的是:新主机的内存卡本身就是便携机(其正式名称为 VMS,Visual MemorySystem)。内存卡上有按钮和液晶显示,可插入新主机巨大的手柄,存储游戏进度。内存卡可两卡对接,互相拷贝信息。



新主机综合了家用游戏机,PC 和互联网技术,内置网络功能。世嘉准备在新主机发售之时同时推出家用游戏机上第一个真正的网络游戏(就我估计,应该是类似于"Ultima Online"类型的游戏)。

新主机采用 128 位 200MHz 主频的 Hitachi SH4 RISC 芯片,据说速度 4 倍于奔腾 II。NEC 提供了第二代 Power VR 技术,3D 能力是每秒 300 万 Polygon。YAMAHA 提供了高速 CD-ROM 技术和 3D 音响。微软负责操作系统和开发工具,新主机使用 Windows CE 操作系统和 DirectX 技术。

据传新主机正式发售时,将会有 10 到 12 款游戏随同发售。1999 年圣诞节前游戏数量将达到 20 到 30 个左右。世嘉准备在新



主机发售前投入1亿美元(数额令人怀疑,但却是白纸黑字印在那的)进行广告轰炸,声势不同寻常。

新主机的发售是世嘉在家用游戏机市场上的存亡之战,可以说是最后的赌注。因此世嘉才不遗余力,志在必得!但问题是家用游戏机市场虽大,但却绝对容不下三个主机,总有人要被淘汰出局。

很有些人不看好世嘉新主机!

展馆印象(四)SONY——既得利益者

作为游戏机市场争夺战的暂时胜利者,SONY 此次参展也是不敢掉以轻心,兢兢业业地布置展馆,要显示自己的王者之尊,意欲巩固既得利益,稳中求进。硬件方面没什么新东西,"Playstatin 2"更是没信儿。新游戏倒有不少,SONY 还别出心裁地将六个最新游戏分散布置到自己展馆的各部分,玩家去领一张地图,地图上有各游戏所在位置。玩家需找到游戏后,试玩一下(旁边还有专人解说),然后工作人员会贴一个不干胶的贴纸到地图上。玩完六个游戏,地图上有了六个贴纸,可去柜台处换一件 Playstation 的 T 恤衫。笔者时间有限,一看每个游戏前都是一队人,心想何时才能玩遍六个游戏,算了吧!不过最引起笔者注意的是 Playstation 上的一个小恐龙游戏。这个游戏跟马里奥 64 属于同一路数,3D 图象效果极好,与 N64 上的游戏一般无二。笔者以前听人(也看到有些文章)说 Playstation 的 3D 功能和 N64 的 3D 功能的差距并没有人们想象的那么大(言下之意是 N64 也不过如此)。今观此游戏,信然!看来 Playstation 的编程人员已快将其性能吃透了吧!

作为目前游戏业的老大,SONY 时刻摆出一副至尊的样子,出手也阔绰,居然还提供免费午餐。在展馆里搭了平台,天桥。从入口处向工作人员领张餐券,上得平台,一边是小餐厅(业务相关人员专用),自助餐(有各式西餐和酒水),另一边是十几台 Playstation 一溜摆开,让一般玩家边吃边玩(不怕咽着么?)。笔者拿着盘子乘满食物,一看 Playstation 前早没地儿了。于是向前走,天桥悬空和其它平台相连,站在天桥上俯身下望,整个展馆尽收眼底,真是占尽地利!

难忘时刻(二)

第一届"交互成就奖"(Interactive Achievement Awards)颁奖晚会

游戏界的奥斯卡奖——"交互成就奖"第一届颁奖晚会在 28 日的晚上举行。笔者研讨班刚刚结束,顾不得吃晚饭就匆匆赶赴晚会大厅。大厅里已经有不少人,大屏幕上播放这各种游戏的演示画面。每把椅子上放了一本手册,里面是各项入围作品的简单介绍,而大奖究竟归入谁家则由今晚各主持人宣布。翻开看了看,首先是奖项的划分:

大奖分两组:单项技术奖和整体内容奖。单项技术奖中又分为:音乐/音效杰出成就奖,软件工程杰出成就奖,艺术/图象杰出成就奖,交互设计杰出成就奖。单项技术奖主要是为表彰某一技术领域的成果。而第二组:整体内容奖,分网上游戏,PC 游戏和游戏机游戏三组,除网上游戏外,PC 和游戏机游戏组再按游戏类型(Genre)划分,较为玩家所熟悉。分别为:年度最佳 PC 动作游戏,年度最佳 PC 策略游戏,年度最佳 PC 冒险类游戏,年度最佳 PC 飞行摹拟游戏,年度最佳 PC 角色扮演类游戏,年度最佳 PC 体育游戏;年度最佳 Console(电视)动作游戏,年度最佳 Console 冒险游戏,年度最佳 Console 格斗游戏,年度最佳 Console 赛车游戏,年度最佳 Console 角色扮演类游戏,年度最佳 Console 体育游戏。最后是年度最佳 PC 游戏和年度最佳 Console 游戏两项大奖。最究极的大奖是年度最佳游戏(包括 PC 和 Console)。(注:另有些无关紧要的奖项此不赘述,如什么教育软件等)。手册中还有颁奖人的介绍,象 Electronic Arts 的创建人霍金斯,ABC 的著名女记者兼撰稿人等。最令人惊诧的是专门有一页介绍 Mario 的设计者宫本茂,他被授予名人奖(Hall of Fame)。心下泛疑:不会把这老兄从日本请来吧?

颁奖晚会定于 7:00 举行,但不知为何直到 7:30 才正式开始,笔者心中暗骂:早知道就先吃饭去了,不爽!不过不爽的事还在后面,此处不表。

颁奖晚会正式开始,照例是领导讲话,不过此处的领导大都言简意赅,且妙语联珠。先是交互艺术与科学委员会(Academy of Interactive Arts and Sciences,缩写为 AIAS)主席致辞。交互成就奖的设立就是由他们牵头发起的。然后是交互数字软件协会(Interactive Digital Software Association,缩写为 IDSA)的总裁致辞,IDSA 是 E3 展的发起者和主要组织者。然后授奖正式开始,一如奥斯卡制式。所有的入围作品的开发人员走上侧台,颁奖人先将此项所有入围作品介绍一番,然后说:"the award goes to……",大喘气,然后卖关似地撕开信封,重复,"goes to……",停顿,最后"某某"才出口。得奖者从侧台走向主台,接收奖项。

首先是专项技术奖。"Parappa the Rapper"(啪啦啪的节奏者)摘取了音乐/音效奖和交互设计奖。这点在意料之中,因为现在游戏业抄袭和模仿越越越多,看看有多少类似"Doom"的射击游戏,多少类似"Dune"的即时策略游戏。而"Parappa the Rapper"能另僻奚径,形成自己独特的风格,实属不易。"Riven:The Sequel to Myst"(裂缝:神秘岛续篇)摘取了最佳艺术/图象奖。N64 上的"GoldenEye 007"(黄金眼 007)摘取了软件工程奖。(笔者对这个软件工程奖怀疑最大,这是怎么评出来的?软件工程是一个公司内部的东西,不象一个游戏的图象/音乐/交互性,这些都是可用一定外部指标衡量的。软件工程在游戏开发中的应用,涉及极为复杂的各方面,象项目进度管理,项目组织,软件成本/质量控制等等等等。各公司对这些敏感的东西一般都密而不宣,决不会将自己的成功之道昭示众人)

接着是整体内容奖,"Ultima Online"摘取了最佳网上游戏奖,"GoldenEye 007"摘取了最佳 Console 动作游戏奖,"Final Fantasy Ⅶ"(最终幻想 7)得了最佳 Console 冒险类游戏和最佳 Console RPG 游戏两项奖(其实冒险游戏的分类是很模糊的,本来美国市场是没有纯 RPG 游戏的,他们把类似动作 RPG 类的游戏和解密类(如:Myst)统称冒险类。直到去年 Square 的"FF7"大举登陆美国,美国市场上才真正把 RPG 游戏作为独立的游戏类型(Genre)。

因此笔者认为再将 RPG 游戏放到冒险类游戏中已经不妥,不知指导委员会这次是怎么想的。大概是第一次评奖,比较仓促吧。)代表"FF7"接收奖项的是个小胡子,不知是不是大名鼎鼎的坂口博信。颁奖者飞快地念了一下此人的名字,笔者对日文一窍不通,对日本人名的这种英语发音更一筹莫展。此处只好存疑了。

台下有不少 Square 和 Nintendo 美国分公司的雇员(穿着 Square Soft 或 Nintendo 的 T 恤衫,一看便知),每当自己公司的游戏获奖时,就大声叫好,好象互相较劲一样,好家伙,Console 之战持续到这来了。值得注意的现象是:很多雇员都是黄皮肤黑头发,笔者好奇地和一个 Square 的家伙攀谈起来,原来他们是在美国出生的日本人(ABC,是 America Born Chinese,美国出生的中国人;他们该算 ABJ,America Born Japanese),所以英文很好。(其实他们就是美国人了)他们的工作是负责游戏的质量控制(所谓质量控制,听起来冠冕堂皇,其实就是测试游戏,试玩游戏。但大规模的公司做什么都要按一定的规矩,所以连测试试玩都做得非常正规,写大量的文档等等。其实这活挺不错,公司给你钱玩游戏,空闲了还上 E3 展转转)另外笔者想 Square 和 Nintendo 雇这么多 ABJ 也有道理,他们可作为美国和日本本土工作人员沟通的桥梁,虽然从事的工作较为低级,作用也不可低估。

Console 最佳格斗游戏被一个从没听说的 N64 上的摔角游戏夺得。更加另笔者目瞪口呆,大概美国观众的口味与我们不同吧。Console 最佳赛车游戏得主是"Diddy Kong Racing"(金刚迪迪赛车)。最后年度最佳 Console 游戏为 GoldenEye 007 所得。

PC组方面,"Quake Ⅱ"(雷神之槌2)摘取了年度最佳动作游戏。年度最佳策略游戏奖为"Age Of Empires"(帝国时代)和"Starcraft"(星际争霸)所共享。分别代表两个游戏开发小组的受奖人(同行兼对手)在台上友善地握了握手。年度最佳冒险类游戏的得主是"Blade Runner",这个游戏的图象质量也是很好的。笔者曾在计算机图形学杂志上看过介绍其的专文。年度最佳飞行摹拟游戏是微软的"Flight Simulator 98"。年度最佳体育游戏的得主是"FIFA Road to World Cup ' 98"(FIFA足球98·通向世界杯之路)。最后"Starcraft"摘取了年度最佳PC游戏大奖。

最后的奖项是年度最佳游戏,N64上的"GoldenEye 007"出乎意料地战胜"FF7","Quake Ⅱ","Riven"等强劲对手,夺得这一大奖。游戏的开发负责人上台发表即时谢词。此人身梁短小,梳着小辨(一付所谓艺术家的架式),讲话拖泥带水,女里女气,台下不时发出哄笑声。

随后大厅的灯光暗了下去,大屏幕上开始播放宫本茂的介绍,他童年时的几幅照片,说他小时候经常拿着手电筒到下水道里乱转,并以此为乐。然后简单回顾了他在任天堂这十几年来的作品,从FC起,到SFC,到N64。屏幕上出现了早期的大金刚,马里奥的那些粗糙但温馨的画面,耳边响起那熟悉的单调的八位机/十六位机Mario背景音乐。观众席上响起一次次怀旧的狂热的掌声,游戏业的老兵们沉浸在对往昔黄金岁月的美好怀念之中。大厅的灯光突然打亮,主持人指向侧门说道:"有请宫本茂"。大家原都以为只是放放录像而已,此时喜出忘外,全场起立,热烈鼓掌,人头攒动,大家都想看看这位游戏界的传奇人物的风采。宫本茂笨拙地走了出来,无数闪光灯闪动。笔者掏出自己的Olympus就按快门,没动,再按,还是没动。一看,没卷了。大怒,身上又没带多余的卷。唉,谁让自己刚才泼水似地照完了所有胶卷,真是遗憾!宫本茂接受了名人奖,挨到讲台前致谢。他掏出一张纸,结结巴巴地用怪异的口音念起了英文,内容无非是一些俗套,说要再接再励之类。名人奖是由指导委员会成员选出(其它奖项都是由所有有投票权的会员选出的),用于表彰在游戏界作出杰出贡献,对游戏界具有巨大影响力的人士。宫本茂简短致谢后,起身退场。全体与会者又自发地起立鼓掌欢送。

颁奖晚会的高潮到此结束。

笔者的整体感觉是:这种评奖在日本早以有之,只不过在美国还是第一次。这是第一次由美国的游戏业界正式设立,评选,颁发的大奖,显示出美国游戏业的发展已经日臻成熟,有了必要和也有了可能效法电影业来设立这个大奖。之所以称之为游戏业的奥斯卡奖,主要是因为奥斯卡奖也是美国人搞的东西,以美国电影业界为主。这个奖也主要以美国游戏业界为主,以美国观众的口味为主。但由于日本是游戏产业第一大国,很多方面都必然要受日本的影响,而且随着美日游戏业的交流的日渐紧密,这项大奖也必然要越来越多地反应日本及其它国家的游戏产业,将有可能成为游戏业界的权威的奖项。当然由于是第一次,许多方面都有待改进,象奖项的设立有的欠合理,另外组织工作也有部分欠缺。

5月29日,这天才真正有时间到大厅里去仔细参观。为此牺牲了上午的讨论会。

展馆印象(五)游戏界第一封面女郎

虽然Nintendo和Sony的展馆面积最大,但最火爆的还要算Eidos的展馆。原因是Eidos拥有目前游戏界最炽手可热的大明星-号称游戏界第一封面女郎的劳拉·克劳夫特。28日是有一个真人扮的劳拉,身材高挑,曲线玲珑,穿戴一如游戏,摆姿势和观众照相。展台前简直是万头攒动,年轻的游戏老兵们,那个不想和自己的偶像合影,一个个争先恐后。Eidos的职员不得不费力地维持秩序。笔者一向不爱凑热闹,此时也被这热火朝天的气氛所吸引,也排长队照了一张。29日是一帮漂亮姑娘在台上向台下"抛绣球"——抛Eidos的T恤衫,台下狂呼乱叫,千手摇摇,姑娘们只管向远处抛去。不一会存货已罄,Eidos的职员又火速运来几箱救急。30日则更有趣了,由大屏幕上的虚拟劳拉(实时三维图象,能根据情况改变姿势和表情)回答观众问题(肯定有人在什么地方的麦克风前代疱,不过也很有意思)。最有意思的问答是,一个家伙问了一堆其它问题后,问道:"My last question is: will you marry me?"(我的最后一个问题是:你能嫁给我吗?)屏幕上的劳拉仿拂迟疑了一下,答道:"No! I never date real people!"(不行!我从不和真人约会!)。台下这位作态伤痛欲绝"啊!"。台上负责主持的漂亮小姐安慰道:"Don't worry! I'll marry you!"(别伤心,我嫁给你!)台下这位更加作惊诧状,"Oh! My God!"(天哪!)。会场又是一阵轰动。

笔者细思,劳拉这么火爆是有其原因的。当笔者第一次看到"Tomb Raider"(盗墓者)这个游戏时(一代),觉得这个游戏图象很糟糕。尤其是主角劳拉,Polygon很少,很生硬。尤其是广告上的劳拉,和其它游戏广告上的人物比起来,更显得粗糙,不细腻(主要原因就是Polygon用得太少)。但万万没想到几年之内劳拉竟红成这样,而其它许许多多游戏人物则早被人遗忘了。劳拉的成功(这个角色设计的成功)就在于两个方面:(1)从心理学方面看(事先声明:笔者毫无心理学训练,以下分析纯粹是一时之感),时至今日,虽然游戏的类型和内涵都有了一定的发展。但游戏的主要"观众群"(玩家,或更限定一下,铁杆玩家,Otaku),还是年龄15到25岁的单身青年男性。这一部分年龄段组成游戏业的铁杆玩家。仔细分析他们的生活模式,可看出,除学习工作外,由于很多时间投入到攻关中,社交活动自然就会较少(加之单身),生活圈子较小,和女性接触也较少,较会幻想(游戏就是幻想世界)。因此,劳拉这种成熟的强势女性,很容易吸引这部分玩家,引起他们的共鸣,成为他们的偶像。(2)从角色设计方面上看,劳拉所使用的Polygon较少,较粗糙,但同时她的设计是很有个性的,她的个性使她外形的欠缺(棱角)成为她特色的一部分,突出了她有棱角的强势形象。

展馆印象(六)Square的小影院

Square这次是由其美国分公司Square Soft出面参展。耐人寻味的是:Square的展馆就是SONY展馆的一部分(包含在SONY的展馆范围内),显示出两公司亲密无间的伙伴关系,但同时会上又传出Square和EA合作的新闻。

Square的展馆较简单,主体是一个小影院,放映Square最新的几个游戏的DEMO,如"ParasiteEve"(寄生前夜),"Bushido Blade 2"(武士之刃2),"勇敢的剑士·武藏传"等。看完退场时还有小礼品赠送。围绕影院外围的是这些游戏的试玩区,安置了一些Playstation供人过瘾。

笔者看了"PE"的片头动画,有几点感想:"PE"是Square纠合美国好莱坞的三维动画制作力量完成的。宣传材料上印着:Parasite Eve = Final Fantasy Ⅶ + 好莱坞DigitalArts。但从片头来看,虽然很有气势,而且是好莱坞的从业人员根据好莱坞的风格设计的,但其水平还远远不及好莱坞电影的水平。适时正巧美国国内正放映一部叫Godzilla的怪兽影片(估计不久也会作为"大片"被介绍到国内),其场面跟"PE"有诸多巧合,如故事都发生在纽约,都有美国海陆空先进武器和怪兽(怪物)交火。看过电影后再看这段动画,觉得真是小儿科了。另外特别令人奇怪的是,Square似乎在人物的三维模型的构建上还有些问题,片头动画中显示的主人公们的身体有明显的不自然的生硬的感觉,某些动作也缺乏重量感。看来游戏真正走向大制作还要有很长的一段路!



业界新闻(二)Square 和 Electronic Arts 两强联手：

Square 和 Electronic Arts 这两个世界上最大的游戏软件公司正式对外宣布建立“战略伙伴关系”。此举目的在于优势互补，增强各自在游戏市场上的地位。

两个公司将在美国组建 Square Electronic Arts, LLC 有限公司。公司将设在加利福尼亚州的 Costa Mesa。新公司将拥有所有 Square 新游戏在美国的独家发行权，包括将于 98 年发售的“PE”，“Xenogears”(异度装甲)，“Bushido Blade 2”和“武藏传”。Square 将持有 70%新公司的股份，EA 则持有 30%股份。

更令人惊奇的是，两公司还要在日本成立 Electronic Arts Square, KK 公司（真是文字游戏！这次是将 EA 的名字放到前头了）。公司主要负责移植 EA 在美国和欧洲发行的游戏，试图打入日本市场，同时也会自主开发针对日本市场的原创游戏。EA 将持有 70%新公司的股份，Square 则持有 30%股份（也正好和 Square Electronic Arts 公司相反）。

成立合资公司的目的，是充分利用双方已有的销售/发行/开发/市场资源，优势互游同互相利用(？)。Square 是日本最大的第三方游戏软件开发商，EA 与 Square 联手有助于 EA 开拓日本市场。而 EA 是世界上数一数二（起码对美国和欧洲市场而言）的游戏发行商，这点被 Square 看在眼里。Square 的总裁提到和 EA 合作事宜时强调：“EA 在北美所建立的广泛的发行/销售管道是促使我们和 EA 合作的原因之一。我们希望利用其在北美的影响推动我们的产品的销售”。

目前的协议只包括 PC 和 Playstation 的游戏。但 EA 已承认将来其它游戏平台也将会被考虑。

剩下的唯一问题是：SONY 会不会吃醋！

业界新闻(三)万众期待的 Final Fantasy Ⅷ

新成立的 Square Electronics Arts 公司在周四播放了“Final Fantasy Ⅷ”(最终幻想 8)的片段(笔者事先没得到信儿，那时还在讨论会里听讲呢！以下文章根据展览会每日特刊的报导翻译成)。“FF8”还是同“FF7”一样，采取预先 render 好的 2D 图象作背景，并不是全三维的 RPG。

由于放像设备故障，放映会推迟了很长一段时间。

目前“FF8”的图片和动画已经出现在网上，有兴趣的读者可到 Yahoo 下输入“Final Fantasy Ⅷ”搜索即可得到相关网址。

总觉得“FF8”的角色设计怪怪的！

展馆印象(七)CAPCOM——欲分 PC 游戏市场一杯羹

随着 PC 机的整体性能不断提高，Pentium Ⅱ芯片的问世和三维加速卡的普及，PC 机成为一个越来越成熟的游戏平台。在摆脱往日 PC 游戏图像质量差，速度慢和操作性不好的恶名后，PC 游戏渐渐显示出与专用游戏机游戏分庭抗礼的趋势。一些老牌的游戏公司，一改往日只开发街机游戏和专用游戏机游戏的习惯，越来越多地将目光转移到 PC 游戏上。CAPCOM 在此次 E3 展上的表现，就充分说明了这点。此次 CAPCOM 在展览上分发的产品介绍手册，一共两本。一本是专用游戏机的游戏，一本是 PC 机的游戏。翻开看看，其移植到 PC 上的作品之多，前所未有。而且专门为 PC 游戏印一本介绍本身也说明了 CAPCOM 目前对 PC 游戏的重视。

所有 CAPCOM 的 PC 游戏都需要 WIN 95 操作系统和 DIRECT X。看来微软的 DIRECT X 已经越来越被人接受。另据消息 DIRECT X 6 马上就要推出了。

又，现在游戏的跨平台移植(cross－platform)已成了趋势，如“FF7”即将在 PC 上推出，许多原来在 PC 上的游戏移植到专用游戏机上。但这样一来有个问题，针对某一机种开发的游戏，在移植到其它机种上时，会遇到诸多不便。仅举两例：在 PC 上开发游戏，我们可使用面向对象(Object－Oriented)的方法去设计软件的总体结构。但要移植到专用游戏机上，由于目前专用游戏机上不支持 OO 编程或支持得不好，就得重新设计软件总体结构，费时费事。在笔者此次专门参加的跨平台开发的讨论会上，有人问任天堂公司的代表为什么任天堂 N64 的开发系统不支持面向对象编程。那人答道：“实际上我们是支持的，你若想用 OO 技术为 N64 编程绝对可以，但问题是效果不好！”另一个例子是：在 PC 上的语言环境中，支持浮点变量是天经地义的，但在 Playstation 的开发系统上，不支持浮点变量(此处存疑，但与会者确实是这么说的)。这意味着为 PC 开发的游戏，若使用了浮点变量，移植时要一行行修改，将变量改为其它类型。总之跨平台移植是很复杂的事，而在硬件标准未统一之前，各公司又都不愿放弃一部分市场，因此只有硬着头皮去为各种不同主机移植。而且一般来说大部分公司只有能力开发一个机种上的游戏，因此需要把移植工作完全委托给另一个对待移植机种比较熟悉的公司(需要把源代码给那个公司)。此次笔者参加的跨平台开发讨论会的主讲人所讲的主要就是想避开移植工作，在开发游戏之初就考虑跨平台的可能性，而不是象现在大部分公司所做的，为一个特定机种开发完后再考虑移植问题。会上讲了一些小技巧，如将代码中对硬件访问的部分和其它部分分开等等。不过讲了半天主讲人也承认，跨平台开发太复杂了，目前还无解决之道。这个讨论会讨论得热火朝天，不过什么问题都没解决！

展馆印象(八)南朝鲜展团——出乎意料

本以为此次 E3 展会看到一些台湾游戏公司的，但他们都没参展，真是咄咄怪事。出乎意料的是看到了南朝鲜的展馆，虽偏居一隅，但无论从占地面积和参展的规模，都令人刮目相看。心中奇怪：受到亚洲金融风暴的影响，南朝鲜国内那么不景气，公司倒闭职员失业，居然还拿出大把大把银子参展，真是勇气可嘉！

从南朝鲜展团这次带来的游戏来看，游戏种类众多。而且紧跟目前游戏业发展的最新动向，虽然大多数是模仿之作，但模仿得有板有眼，形神兼备。象模仿“FF6”风格的“Forgotten Saga”，模仿“武藏传”的全三维 RPG 游戏“Shining Lore”等等，图像质量都不错，几可乱真。其图像水平我认为起码在台湾大部分游戏之上。

在南朝鲜展馆还看到一个游戏开发系统的介绍，颇有意思。这套名叫 Blue 的游戏开发引擎，是在 Windows 环境下使用，拥有各种 2D/3D 功能，支持网络功能，支持多种硬件加速器技术（如 VOODOO，POWER VR)，支持 MMX 和 OPEN GL 加速器，采用 100%面向对象编程技术设计，还附带各种开发工具。美国市场上早已有类似的游戏引擎出售，不过对南朝鲜的公司来说，敢把自己的东西拿到 E3 上卖，起码说明这引擎已达到一定水平。

从展馆上明显感受到南朝鲜人团结抱团儿的精神。所有南朝鲜公司的展馆都集中在展厅的一个区域，展馆布置不那么奢华，但井井有条。特别值得注意的是他们由各公司联合印制了统一的《南朝鲜游戏介绍》。介绍包括两本彩色手册，一张 DEMO CD，风格统一，印刷精美。翻开一看，各公司的游戏产品，各公司的介绍，一目了然，使人们对他们的整体水平和整个业界有了一定认识。此次除日本、美国的大公司外，欧洲和其它地方的公司也有许多参展，但都只是零敲碎打，真正组织得当，使本国业界给人留下较深的整体印象的，可能就是南朝鲜了。

笔者感触颇深，想到以中国国内游戏业目前的发展水平，各公司独立参展也许还没有这个能力或财力。但不妨借鉴南朝鲜的法子，由各公司联合参展，这样对每个公司的负担就小多了。也许我们的游戏软件公司的产品还很少，或还局限于某个特定游戏类型，不能象 SQUARE 或 EA 一样，一个公司印一本厚厚的手册。但将各公司的各个类型的产品放在一起，象南朝鲜人作的那样，印一本《中国游戏介绍》，应该是可行的，也是可以印好的。而参展的作用，不仅在于销售推销自己公司的游戏产品，更重要的是体现一个国家总体的业界水平，给世界各国同行同业们留下印象。



展馆印象(九)西厅与东厅

此次展览的主展区是东西两大厅，西厅主要是游戏机及其游戏软件展区，东厅是 PC 游戏软件展区。笔者注意到一个有意思的现象：西厅比东厅气魄大得多，气氛也热闹得多，东厅相比之下逊色一些。仔细想想，也容易理解。游戏机市场是被少数大公司所垄断，大公司往往出手大方，泼水似地往展览会上用钱。展台设计务求奇巧，展台规模大，免费的小礼品也多，节目多，花样多，气氛火爆些。而 PC 游戏市场上主要是以中小型软件公司为主，因此出手小气些，展台寒掺些，没什么小礼品。东西两厅的区别实际上体现了 PC 游戏业界和电视游戏业界的运行机制上的区别。

当然笔者的大部分时间都花在西厅了。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
太阳表决	ソルディバイド	ATLUS	STG		7月2日
繁殖种马 2	BREEDING STUD 2(ブリーディング スタッド 2)	KONAMI	SLG	赛马育成	7月2日
VR 竞艇'98	バーチャル竞艇'98	日本物产	SPG		7月2日
夜想曲	夜想曲	VICTOR	AVG	音乐小说	7月2日
黄昏综合症・特别版	トワイライトシンドローム	HUMAN	AVG	2CD、恐怖	7月2日
大幽灵屋～浜村淳的实话怪谈	大幽灵屋敷～浜村淳の实话怪谈～	WINSEED	ETC		7月2日
POY POY 2～苏度姆的阴谋～	ポイッターズポイント 2～SODOM の阴谋～	KONAMI	ACT		7月9日
阿尔卡那战记・路德	アルカナ战记・ルド	パイ	SLG & TAB		7月9日
B.L.U.E.・水的传说	B.L.U.E.・LEGEND OF WATER	HUDSON	AVG	海洋 AVG	7月9日
公主特急	お娘样特急	MEDIAWORKS	AVG	恋爱 AVG、2CD	7月9日
震动小子	SHAKE KIDS	ONDEMAND	ACT	震动手柄	7月16日
丛林小猫～爱情之章大作战卷	ジングルキャッツ～ラブパラ大作战の巻	SME	SLG	唱歌的猫、爱情友情	7月16日
比基尼！EX	ピキーニャ！EX	ASCII	PUZ		7月16日
心跳之放学后～热情☆提问所♡	ときめきの放课后～ねっ☆クイズしゆよ	KONAMI	PUZ	演剧提问	7月16日
花火	花火	魔法	SLG	故事 SLG、制作焰火	7月16日
勇敢的剑士・武藏传	BRAVE FENCER・武藏传	SQUARE	A・RPG	附 FF8 演示版	7月16日
蓝天的白色神座～伟大的山峰	苍天の白き神の座～GREAT PEAK～	SCEI	SLG	登山	7月16日
敏捷的赛手	RAPID RACER	SCEI	RAC		7月16日
奥特曼泰格与奥特曼戴纳・两道新光	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ・新たなる二つの光	BANDAI	3D－ACT		7月16日
击退	(ひっとばっく)HIT BACK	TOMY	ACT		7月16日
新世纪福音・EVA 和愉快的伙伴们	新世纪 EVANGELION・エヴァと愉快な仲间たち	GAINAX	AVG 麻将		7月23日
3D 格斗制作	3D 格斗ツクール	ASCII	ETC		7月23日
永恒小鬼	SPAWN THE ETERNAL	HUDSON	3D－FTG	3D 生存格斗	7月23日
实况力量满贯职业棒球・'98 开幕版	实况パワフルプロ野球・'98 开幕版	KONAMI	SPG		7月23日
游戏王 怪兽胶囊・培养与战斗	游戏王 モンスターカプセル・ブリード&バトル	KONAMI	SLG	育成、战斗	7月23日
拥抱季节	季节を抱きしめて	SCEI	AVG		7月23日
全日本女子职业摔角・女王传说～梦之对抗战	全日本女子プロレス・女王传说～梦の对抗战	TEL 研究所	FTG		7月23日
侧影幻象・重编希望	SILHOUETTE MIRAGE・REPROGRAMMED HOPE	TREASURE	ACT		7月23日
伤感旅程	センチメンタル ジャーニー	BANPRESTO	TAB	恋爱要素	7月23日
明星・战斗至尊	スター・ウォーズ マスターズ	BPS	3D－ACT		7月23日
忧郁击碎者的闪光～您的微笑	ブルーブレイカーバースト～微笑みを贵方と	HUMAN	AVG	对应振动手柄	7月23日
遍布血腥 2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL	AVG	2CD	7月23日
烈火恐慌～马克的救护大作战	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作战	SCEI	ACT		7月30日
星海传说・第二个故事	スターオーシャン・THE SECOND STORY	ENIX	RPG		7月30日
哈喽 查理	ハロ チャーリー(HELLO CHARLIE)	ENIX	ACT		7月30日
天使联盟・二重唱	アンジェリーク・デュエット	KOEI	SLG	恋爱	7月30日
天使联盟・二重唱～奖励盒	アンジェリーク・デュエット～プレミアム BOX	KOEI	SLG	高价奖品同捆	7月30日
铁石心肠～破坏神经塔去～	HARD BOILED～神经塔を破坏せよ～	GIGUE	3D－STG		7月30日
爆走兄弟 LET'S & GO！！永远的胜利	爆走兄弟 LET'S & GO！！エターナルウィングス	JALECO	RAC		7月30日
诱惑办公室・恋爱课	ゆうわくオフィス・恋爱课	TAKARA	SLG	社会人恋爱育成	7月30日
美少女梦工场・袖珍大作战	プリンセスメーカー・ポケット大作战	NINELIFE	PUZ	方块	7月30日
赏金之剑・双重利刃	バウンティソード・ダブルエッジ	PIONEER LDC	RPG		7月30日
梦幻一生～恋爱吗？工作吗！？…	ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か！？…	MASIYA	SLG	恋爱＋职业选择	7月30日
秘密结社 Q	秘密结社 Q	RIGHTSTUFF	SLG		7月30日
史诗之碑	EPICA STELLA～エピカ・ステラ～	HUMAN	S・RPG		7月30日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
太阳表决	ソルディバイド	ATLUS	STG		7月2日
火热火热妖怪	わくわくモンスター	ALTRON	PUZ	育成	7月2日
异色回忆	アナザー メモリーズ	STAR LIGHT MARRY	AVG		7月2日
世嘉时代/银河力量 2	SEGA AGES/ギャラクシーフォース 2	SEGA	STG	对应 3D 手柄	7月2日
把蛋拿走・加油！鸭嘴	もってけたまご WITH がんばれ！かものはし	NAXAT	ACT		7月2日
袖珍战士	ポケット ファイター	CAPCOM	FTG	对应 4MB 卡	7月9日
代码 R	CODE R	DATA EAST	RAC	RAC＋AVG	7月9日
公主特急	お娘样特急	MEDIAWORKS	AVG	恋爱 AVG、2CD	7月9日
深海恐惧	DEEP FEAR	SEGA	AVG	2CD	7月16日
DRUID～向黑暗的追踪者～	DRUID～暗への追迹者～	KOEI	AVG		7月16日
露娜 2・永远的蔚蓝色	ルナ 2・エターナルブルー	角川书店 & ESP	RPG	2CD	7月23日
可爱的青春 二合一 麻将恋曲	ラブリーポップ(LOVELY POP) 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	TAB		7月23日
柯纳米古董～MSX 精选究极包	コナミアンティークス～MSX コレクションウルトラパック	KONAMI	ETC		7月23日
土星音乐学校	サターン ミュージック スクール	WAKA	ETC		7月23日
魔导物语	魔导物语	COMPILE	RPG		7月23日
闪亮银枪	レイディアント シルバーガン(RADIANT SILVERGUN)	TREASURE	STG		7月23日
次元盖纳尔～复活的勇者们～觉醒篇"盖纳尔转生"	バックガイナー～よみがえる勇者たち～"ガイナー转生"	VING	SLG		7月30日



"中国电玩榜"裹足不前，投票量持续下滑！

当第二期"中国游戏榜"统计出收到了4800多张选票时，虽然要付出非常大的工作量来进行统计，但心里却很得意：开门红哎！

可到了第三期投票量不但不象预计的那般按一定比例增长，而且下降到3600多，"跌幅"达25%。比起"小国"日本的同类排行榜，我们这个"大国"中玩友们的热情总是低得可怜。暗暗的找原因的同时，还可以用"大家都在期中考试，大概没有时间吧"来作为籍口；到了这一期时，就再也找不出理由来了。

我想，榜位变化不大，可能是消磨玩友新鲜感和积极性的主要原因吧。就连主编也是这么说的。

于是，主编提出要对长期霸占榜位的游戏进行"除权"，即某游戏在盘踞一段时间后就按比例除掉一些票数，以确保新游戏的上榜。据说，许多不同类型的排行榜都是这样干的。

可我想了半天，决定这次不听他的，但还没决定要"造反"。

其一，由于玩友选出的游戏过于集中，上榜游戏的投票量远远超出没有入围的游戏，即使进行"除权"也不能"铲除这些"恶霸"。而快刀斩乱麻式的"除权"，只能导致上榜游戏仅获几十票的境地，玩友支持的超级大作们会被二流作品取代。恐怕这样的结果是无法让大家接受的，当然我也是不能接受的。

其二，目前的计票方法除了"累计排行榜"和"次世代以前榜"外，其它排行榜还是经常有新游戏上榜的，只要有实力，必定会榜上有名。而"累计排行榜"是为了揭示一段时期以来的最优秀游戏，现在的计票方式是最适合体现这一点的。

其三，"中国电玩榜"本身就是定期刷新、重新计票的，实际上就是最彻底的"除权"。

如上，我觉得"中国电玩榜"继续沿用目前的计票方式较为适宜。希望玩友们能够继续支持我们自己的排行榜，积极参与，将自己对游戏的一腔热诚表现出来。对任何事物缺乏热情，希望不要继续成为我们这一代的"劣根性"。男人喝醉了，有时虽不可爱，但绝对要比从没有喝醉过的"男人"要可爱得多得多得多。

★　★　★　★　★

这个月由于没有什么超级大作发售，所以国内和日本的排行榜投票量都有所下降，呈低迷状。"中国电玩榜"中各榜变化都不大，只是名次有些上下的浮动。

在"次世代当月榜"中，"寄生前夜"自从一上榜就处于较高的位置，本月以达到第四名的位置，颇能体现SQUARE的实力。不过，它前方的三部超级作品几乎是不可能超越的，而后面的"樱大战2"更是"动力澎湃"、勇往直前，我估计"寄生前夜"已经达到它的最高峰了。另外，值得注意的是"寄生前夜"在"次世代累计榜"中仅比它的前一位——第五名的"宿命传说"低一票，是开榜以来最接近的了。对于这样的结果，恐怕所有的"寄生"迷们(?)都会感到婉惜，而所有的"宿命"迷们(?)都会为自己曾投过的那一票而洋洋得意。这是本月排行榜中最有意思的事儿。本榜中还有几个颇据实力的选手，如"超级机器人大战F·完结篇"、"前线任务2"等，都是今后打榜的热门。只要玩友们将"光明力量3·剧本2~猎物是神子"写清楚，不令我们无从判断，它也是很有希望的。

日本方面最值得注意的就是大家最为期待的"最终幻想8"。

排行榜外传

本月"中国电玩榜"的计票从5月17日到6月18日，总共收到有效选票3401张。玩友们所选出的游戏总共704种，其中包括：

- ARC游戏103种，计4153票；
- SS游戏139种，计3092票；
- PS游戏115种，计3762票；
- FC游戏92种，计1049票；
- MD游戏110种，计1961票；
- SFC游戏67种，计442票；
- GB游戏69种，计1407票；
- N64游戏9种，计28票；

总票数合计15894票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"光明力量3(SS)"我们则无法判断是"光明力量3"中的哪一款，应填写"光明力量3·王都的巨神(SS)"或"光明力量3·猎物是神子(SS)"。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

甘肃兰州　林浩
四川成都　刘伟
四川成都　徐泽
广西桂林　金凯
江苏南京　冯雪荣
江西上饶　余照
辽宁沈阳　郑玉博
浙江余姚　邵树芳
河南郑州　张润
四川泸州　侯凌跃

安徽芜湖　刘作强
山东青岛　张勇
广东珠海　张德满
河北邢台　田喆
江苏无锡　黄化
辽宁大连　王世杰
吉林公主岭　金明杰
江西宜兴　陈亮
广西贵港　魏杰良
北京人大　李源

江苏宜兴　杨鑫
北京南宫　魏强
河南平顶山　杨原林
北京宣武　李扬
北京西城　姚欣
广西桂林　粟涛
河北沧州　季明
安徽马鞍山　杨辉
天津红桥　崔蕾
河北保定　房伊男

湖北武汉　陈韬
湖北荆州　吴思璐
北京通州　郭鹏
浙江杭州　邵柏民
广西南宁　梁睿
天津和平　于楷
浙江绍兴　张榆
河北保定　王佳
四川自贡　谢钢
天津和平　冯炜

山东青岛　李强
北京联大　张亮
黑龙江哈尔滨　刘辉
陕西宝鸡　张立立
黑龙江大庆　张磊
江苏常州　倪治平
广西南宁　韦永冬
广东惠东　陈松熹
四川成都　肖刚
云南安宁　韩永韬





街机界面临革命

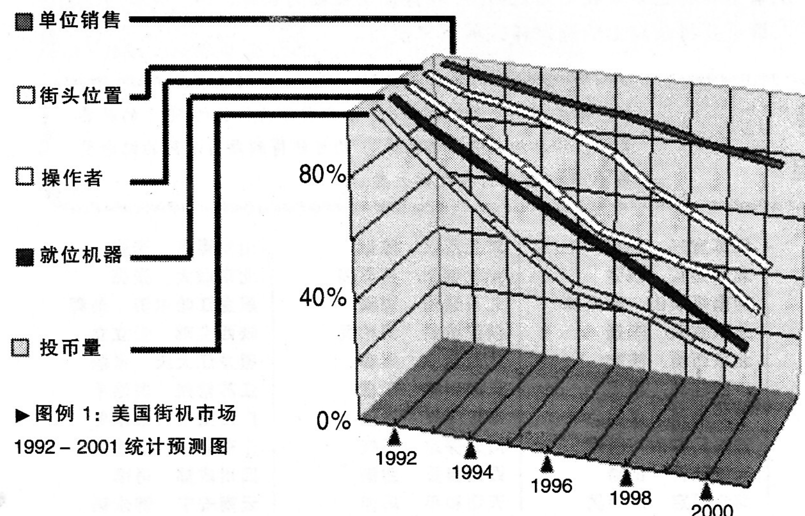
——公用 PC 计划箭已上弦

编译：叶展
责编：PERFECT

90 年代以来，随着家用游戏机市场和个人电脑市场的迅速膨胀，传统的街机市场面临着越来越大的挑战。街机的未来发展成为业界关注的问题，人们有理由相信：街机已经到了需要进行重新调整和革新的时候了。而欲领导这一变革的，就是微软和其合作伙伴“国家娱乐网络公司”(National Amusement Network Inc. 缩写为 NANI)，他们负责实现“娱乐及音乐业者协会”(Amusement & Music Operators Association′s，缩写为 AMOA，美国街机老板们的协会）的成员们要求统一街机格式的重任。他们的计划是采用成熟的 PC 技术为街机业提供统一的街机硬软件标准，从而达到重整街机市场的目的。这一雄心勃勃的计划，被命名为“公用 PC”(Public PC)计划。

公用 PC 的由来

公用 PC 这一命名是由 NANI，AMOA 和微软共同提出的，用于他们所提供的基于 PC 的新街机标准。而“街机 PC”(Arcade PC)，则是由 INTEL 所提出的“开放街机结构”(Open Arcade Architecture)中所定义的相似的产品。这两者之间有一些区别。一个耐人寻味的现象是：最早是由 INTEL 提出成立“开放街机结构论坛”。这一论坛包括 90 多个成员，包括微软，NANI 和其它大名鼎鼎的公司。但微软大概对 INTEL 包办一切不满，又和 NANI 联合提出了自己的一套东西。



▶图例 1：美国街机市场 1992－2001 统计预测图

街机市场分析

微软试图进入街机领域并不是盲目的，微软自己做的市场研究指出：美国大概占全球街机市场份额的 25％到 30％，是全球最大的街机市场(日本和欧洲各占 25％)。但自从 1992 年以来，街机市场每况愈下，销售量从每年 14 万台降到不到 13 万台，街机业者(街机老板）的数量下降了 33％，街机厅的数量减少了 15％。1996 年到 1997 年之间，美国街机业的产值由 18 亿美元下降至 13 亿美元，同时，街机的平均价格上扬了 77％．从图表 1 我们可看到街机市场从 92 年到现在的走势，以及从现在到 2001 年的预测曲线，确实美国街机市场前景堪忧。街机业面临巨大的挑战和转型的必要，而这对什么都想插一手的微软来说，自然是千载难逢的机会。

PC 硬件在近几年的发展为公用 PC 的实现提供了条件。

长久以来，街机游戏一直是采用专用硬件和专有技术来达到一般家用游戏机和 PC 所不能达到的效果。街机游戏的图象，音效，操作性都堪称一流。同样的游戏，由街机移植到家用游戏机和 PC 上后效果都会大打折扣。但近年来随着 PC 的 CPU 处理能力越来越强，各种 3D 加速卡的开发成功，和高级音响技术在 PC 上的实现，使 PC 第一次有可能成为代替专用街机的街机平台。尤其是三维加速卡的生产厂商，对公用 PC 计划更是极为热心，象 3Dfx、ATI、Quantum3D、NVIDIA 这些大名鼎鼎的三维加速卡生产商都加入了“开放街机结构论坛”，希望进入街机硬件市场。

公用 PC 的基本内容

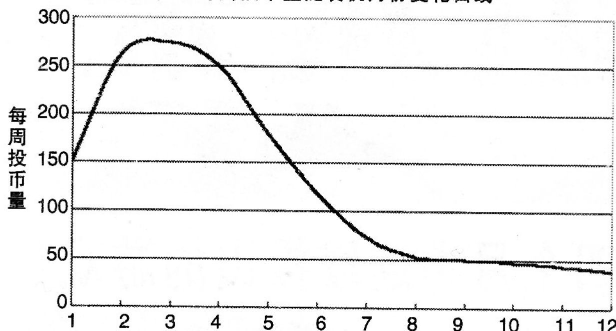
公用 PC 的核心内容就是通过采用 PC 技术，推广某种开放和标准化的街机硬件结构(包括软件接口)，使得街机摆脱几个大公司的垄断，成为象 PC 一样可以标准化生产和组合，并使软件开发和硬件生产分离出来，使更多的公司能为街机设计软件。总之，公用 PC 计划实际上就是将 PC 业的商业模型 (Business Model) 应用在街机业上。在微软/AMOA/NANI 的提出的公用 PC 体系结构中，将使用微软的 WINDOWS NT 操作系统，加上 AMOA 提供的软件界面－DirectArcade. DirectArcade 是专门

为公用 PC 设计的软件开发界面(从名字也可看出和微软 DirectX, Direct3D 的渊源)。

公用 PC 的优点

在传统街机中,采用专有的硬件技术(基板),软件程序是固化在硬件上的.因此,当一个游戏推出了一定时间,玩家逐渐玩腻了之后,这个街机就变成了废物。图例 2.是微软所做市场调查的统计图,我们可以看到每周的投币量随安装后的月份递减.大概一年之后,街机所能"挣"的钱已经不能弥补维护它的费用(还包括它占的"黄金地段")。由于传统街机的硬软件是固化到一起的,无法替换软件,街机老板们只能将整个街机扫地出门,造成投资的极大浪费(硬件方面).而在公用 PC 中,可安装多个游戏软件到同一台公用 PC,通过换游戏,保护了硬件的投资,微软提供了预想的公用 PC 每周的投币量和月份的曲线如图例 3。

▼图例 2:传统街机每周投币量随装机月份变化曲线



采用基于 PC 技术的街机优点展示

1. 易于开发软件:使游戏开发人员能更多地关注于软件开发,而不是将大量时间和精力耗费在了解硬件结构和接口上。传统的街机,其图象,音效,内存等子系统都相当复杂,要熟练掌握其编程方法十分困难。而 PC 的软件开发技术则相当开放而且日臻成熟,容易掌握。
2. 硬件成本较低:利用 PC 零部件大规模生产的优势,价格比传统街机便宜很多。
3. 容易维护:由于是开放结构,PC 的维护和维修服务都相当标准化,而且价格便宜,零配件也在市场上随手可得。而传统街机的维护必须依赖街机生产商,他们依靠专用的硬件结构,对服务费用和零配件等漫天要价。
4. 软件易于升级:已运行的游戏可用利用软盘,CD 等媒介或通过网络传输方式升级,如增加关数,修改 BUG 等。
5. 容易移植到家用 PC 上:当然了,都是采用同样的硬件结构嘛!
6. 开发周期短:可以更加适应目前市场的需要,对市场的反应更迅速。
7. PC 本身在不断发展,处理能力将越来越强。这是未来街机发展的保障.

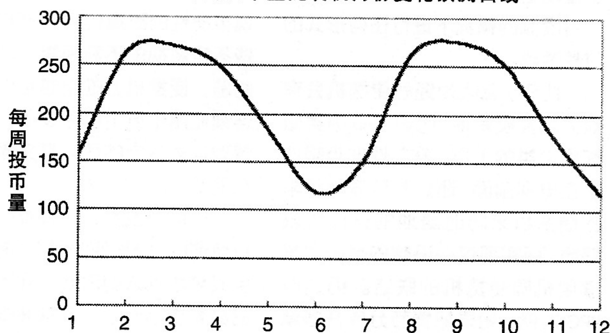
共用 PC 计划预示着街机业将由以硬件公司为主导转为以软件公司为主导

在传统的街机业中,硬件厂商决定一切。他们自己决定开发什么样的游戏,由自己开发基板支持自己的游戏软件,自己生产街机硬件,自己安装,自己维护。很显然,拥有从硬件到软件的开发以及生产这一系列能力的公司必须是财力雄厚的硬软件兼重的大公司。因此迄今为止,街机界的一切都操纵在少数几个大公司手中,纯开发软件的中小型公司在街机市场所占的份额微不足道。硬件厂商之间的技术互不兼容,形成贸易壁垒及垄断。这和家用 PC 业中,硬件的开放结构和标准化,以及纯开发软件的中小型公司的活跃形成鲜明的对比。而共用 PC 计划的目的,就是通过采用 PC 技术,推广某种开放和标准化的街机硬件结构(包括软件接口),打破硬件厂商的专有硬件结构,使中小型的纯软件公司也可以在街机中市场分一杯羹,使街机市场不仅仅是被少数大公司(特别是硬件厂商)所垄断,使中小规模的软件公司能够发挥更大的作用。

另一个标准:开放街机结构

与公用 PC 相对应的另一个标准是:开放街机结构(Open Arcade Architecture,缩写为 OAA)。这个标准是由开放街机结构论坛(Open Arcade Architecture Forum)提出的。开放街机结构论坛是由 INTEL 倡导建立的组织,并得到 IBM,康柏等大牌公司的支持,也获得了代表北美街机业者的 AMOA 协会的认可。论坛成员包括:Acclaim,Compaq,Electronic Arts,Interplay,Microsoft,Namco,NEC 等 90 多个硬软件厂商.由于是由 INTEL 牵头,OAA 更注重硬件方面(说到底,INTEL 希望在街机业推广倾销他们最新的芯片,现在是 Pentium II。因为街机 PC 的游戏要作得和传统街机相媲美,必须依赖强大的处理能力,而在 PC 界 INTEL 是提供高端产品的厂商,其它象 AMD,CYRIX 都只能提供低端产品)。OAA 的参考平台硬件标准版本 1.0(OAA Reference Platform Hardware Specification version 1.0)将于今年上半年推出,论坛今年将在三个会议上讨论并推广这一标准:三月在赌城拉斯维加斯举办的 ASI SHOW,五月的 CGDC,特别是 9 月的 AMOA 会议。

▼图例 3:公用 PC 每周投币量随装机月份变化预测曲线



公用 PC 的前景

无论是公用 PC,还是街机 PC,都是一种很好的想法(IDEA),也获得了业届大多数从业人员的肯定。但一个好的想法,是否能最终获得成功,转化为成熟的产品,在激烈的市场竞争中获胜,则取决于很多因素。今后两年将是公用 PC 发展的关键时期,人们迫切关注 INTEL,微软这些大公司的举措,以及老牌街机公司们对此事的态度。公用 PC 将给街机市场引入新的机遇和挑战。

★注:若您对本文有自己的看法和问题,可发 E-Mail 至 yezhan@charlie.iit.edu。本文的网络版在 Y.Y.Studio 主页上,地址为:www.iit.edu/~yezhan。

翻译：张凌志
责编：PERFECT

游戏的近未来

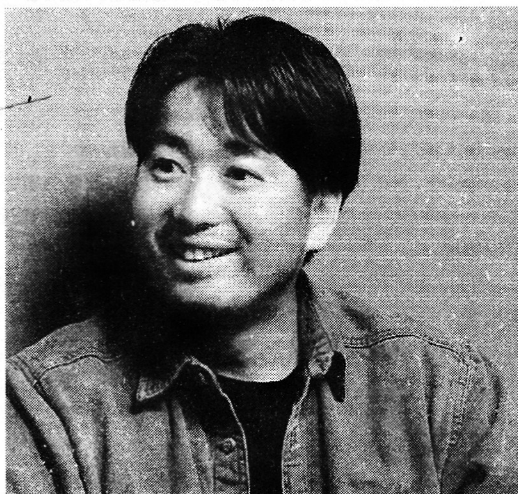
冈本吉起——要制作在二十四个月中连续推出的游戏！

关于现在比较流行的网络，我个人比较看好的是LAN。所谓LAN就是在有限的空间中（比如家庭）联结多台电脑来实现相互间数据传输的小型网络。通过LAN能够令玩家在不带限制的情况下进行任何形式的对战游戏。

此外，我认为经后便携机会有很大的发展余地。比如RPG中类似炼级之类的工作，较之规规矩矩地坐在电视前面，还是利用液晶屏幕的便携机来随时随地的进行比较舒服。而实现这一设想的基础就是家用机同便携机的联结。仍是以RPG为例，如果把情节分成许多章节，然后由便携机从家用机上一段一段地下载下来，那么玩家在公司里或是野外利用点儿时间去推进剧情，而后回到家里把便携机中的数据返回给家用机，换用家用机继续游戏。

以上这些如果能够真正实现的话，延续至今的RPG游戏也许会出现革命性的改观！当然，同样会有一些不容忽视的不利因素，比如电池问题，便携机上的电池至少要能够连续使用十五个小时以上，倘若在游戏中途没电的话，其头痛程度可想而知。

目前，我们打算开发一些能够令所谓的“轻松型”玩家轻易上手而且又全心投入的游戏。实际上现在已经着手制作了！这款RPG将按照月份为单位持续推出，不停地出24个月（笑）！



▲冈本吉起，CAPCOM常务董事，统管“街霸”系列、“生物危机”系列的开发工作，目前业界的活跃分子之一。当前的工作属于保密内容。

中村光一——志在领导娱乐方式的最新潮流！

CHUN SOFT社长，《不可思议的迷宫》系列和《音响小说》系列之父。

现在最引人注目的还是利用网络来进行的游戏。世界上的人既能进行完全同步的交流，又能在互相看不见对方的网络中以自我的身份做一些自己在现实中不可能做到的事情……我想它是有着广阔的发展前途的。希望当网络像现在的家用游戏机一样普及的时候，CHUN SOFT能成为大家提供全新娱乐方式的领导潮流的软件厂商。

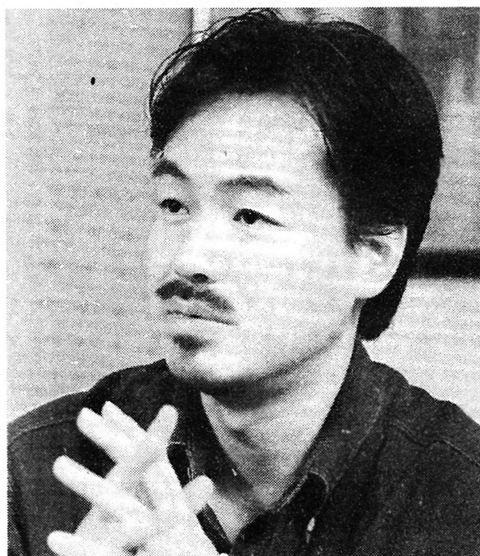
三品善德——希望出现神奇的新硬件

KCE东京开发部部长，《心跳纪念品》制作组的负责人，其最新作《心跳纪念品2》的发售日期可谓万人瞩目。

现在卡带和CD—ROM是主流的游戏媒体，但我认为将来的趋势应该是直接从网络上获取游戏程序。当然，在一段时间内CD—ROM还会继续使用下去。另外，特殊的周边配置也是未来游戏的一个发展方向。例如通过探测玩者的心跳速率和手的汗液分泌情况来探测玩家心理感情的装置不就是很有趣的创意吗？

特稿

坂口博信——希望游戏中的人物能够拥有栩栩如生的表情，期待那种真正震颤人心的作品



▲坂口博信，SQUARE副董事长，"FF"系列创造者，创下热门软件销售记录的优秀制作人。预定今夏发售新作。

能够像电影通过影像作到的那样，利用CG来描绘角色表情，借以表现人的情感——这就是未来游戏硬件发展的方向。现有的游戏主机，虽然能勉强做到这一点，但即使是一小段这样的CG也要耗费大量的制作时间和数据空间。而如果凭借新硬件能够轻易做到这一点的话，拥有各种才能的人也就都能参与到游戏的制作中来了，那时的游戏也就会向着更多元化的方向发展。

表现力达到更高层次的话，生活，大而言之甚至人生都可以用游戏来表现了。当然，这就更加需要新型人材的参与了，就像没有丰富人生经历的人是写不出好的小说一样——毕竟现在的游戏制作群还是以20多岁的年轻人为主。与游戏硬件的不断进化一样，游戏制作人的不断成熟同样是必不可少的。只要有优秀的人材和优越的硬件环境的完美融合，相信多么成功的游戏软件都能够产生出来。

将来突出爽快感的游戏当然仍会存在，但是我更为看好那种外表质朴、清淡却能真正震颤人心的作品。虽然现在比较流行的网络、便携机等方面的发展会分散业界对这类游戏投入的精力，但是反过来，短小精悍的游戏也使游戏中产生了小品与大作的对立面，这种对立面多少会阻止业界向"大作主义"蔓延的危险趋势吧。

直到现在，业界似乎还是不怎么关心对于游戏未来的研究。但是，最近大家好像都在偷偷地研究关于网络的问题了（笑）。现在的史克威尔也正在为将来积蓄着力量，它的再度一鸣惊人将只是个时间问题，请期待那时的史克威尔吧！

崛井雄二——期待着家用机硬件的制式统一

我所期待游戏业下一步的发展是硬件的统一。即改变现在多机种并存的局面，实现家用机的单一化。现在，对于视频端子较少的电视而言，如果拥有多台主机那就非常"热闹"了，而如果想避免这种情况的话，你就不得不在各机种中作出选择。

对于游戏本身来说，有大作涌现当然是很好的事情，但是用来打发时间的小巧作品也很不错嘛。而且回到简单游戏这个游戏发展的原点上对其本质多动动脑子的话，就说不定会有划时代的好点子出现呢！

便携式游戏机是未来游戏发展的一大方向，但如果在户外玩游戏成为一种普遍现象的话，会有人提出这样的疑问：怎么能把所有的时间都花在玩游戏上呢？确实，要忙事还很多很多比如说约会什么的（笑）。"在任何地方都能玩游戏"这一观点的出现，在某种程度上意味着游戏和其它娱乐之间较量的完全展开。例如，漫画受欢迎的程度一旦降低，原来看漫画的时间就有可能转到玩游戏上了。

未来的新游戏很大一部分将是现有各游戏类型的要素相互融合的产物。过去制作游戏需要相当的电脑知识，但是今后即使没有电脑知识的人也能把自己的想法通过游戏充分表达出来——这当然得益于越来越先进的制作工具。由此，不同领域的人材就都能参与到游戏的制作中来，大融合的趋势将不仅限于各个游戏类型之间。



▲崛井雄二，ARMOUR PEOJECT公司设长。"DQ"系列剧情的编制者，游戏制作人中的佼佼者。

岸本好弘——将会大获成功的职业模拟游戏

NAMCO CS开发部主任研究员，FC版以来《家庭明星》系列的开发负责人。

从很早以前我就一直认为，所谓游戏就是一种提供娱乐的媒体。网络游戏就是一个很好的例子，相比游戏本身它能够给人带来更多交流的乐趣。将来大行其道的不正是这样的游戏吗？现在的每一种游戏类型都不是因为某一款游戏而存在的，因此对于将来哪种游戏类型会比较流行的问题，是不能一概而论的。不过虚拟体验电机车司机或者便利店店主等不同职业的游戏应该是很受欢迎的……至于替代CD—ROM的未来媒体，从容量方面考虑自然是DVD比较适宜，而更具未来性的媒体就有待以后的开发了，当然通过电话线路进行游戏传输也是可以考虑的。

另外，追求漂亮的画面和优良的音响效果是现在业界无可否认的潮流，但这一发展方向带给厂商们的将是一个不得不付出高昂制作费用和漫长制作时间的艰辛时代。



宫本茂——游戏是日本能在全世界面前引以为豪的文化！



◀宫本茂，任天堂情报开发部部长。亲自创下全世界最著名的高记录软件『马里奥』的顶尖制作人。

未来游戏业在流通渠道方面将会大为改观，利用电话线路、ISDN（综合数字式通信网）等不同的传输途径，用户在家里就可以直接购买游戏程序了。这在现在看好象只是梦想，但回想5、6年前，当时还像梦一样事现在不也已经成为现实了吗？因此说不定这一设想在不久之后就能够实现了。

家用游戏机市场的一大特点就是大量使用成熟技术（成熟技术相对廉价是原因之一），如果在市场上推出运用当前最先进技术的游戏机，那么在舆论的高度关注后，等待它的将是始终无法成为主流机种的命运。相比最先进的技术，我认为经过精练处理且完成度高的技术才是最重要的。网络也是一样，它需要逐步成熟的过程。高度成熟后的网络技术必定给今后游戏业的流通方式带来革命性的变化。

我们的世界一直以来都是随着发明的进步而不断前进着的，游戏也是一样。不过，令人遗憾的是，在很长时间里业界都没有新的发明来刺激游戏的进化了。即使是象把N64和GB加以联接这样的创新都绝不多见，大概是制作者们把太多的精力放在游戏画面上了吧！

所谓游戏的乐趣就在于不断地进化，不断地向未知挑战。也正是因为这一要素，才使游戏在近十几年流行起来。但这一要素带来的乐趣究竟能保持多久，几年来我们思索着的正是这个问题。而现在和前述要素背道而驰的是各种徒具豪华外表的游戏正在不断推出，这些软件所造成的事实告诉我们，这一要素至少在现在对于所有的游戏都是极为重要的。想要真正否定这一要素就必须拿出新的更吸引玩家的东西。但创造这种东西确实是一个庞大的课题。老实说，对此我们一个好点子也没有，如果说有也只是一些模糊的影像而已。不过，现在正是在这些模糊构想的指导下工作着的。我想如果只想着旧有的东西，大概就没法创造出新事物了。

日本能够得到国际性认同的媒体并不多，而游戏恰恰正是其中之一！所以我希望游戏的制作者们能够切实地认识到这一点。不管是任天堂，还是日本游戏业界这个整体，都必须认识到他们所从事的事业是日本唯一能向全世界输出的文化！

高桥秀五——期待全新的游戏方式！

《大众高尔夫》的制作人，高桥宏之的弟弟。

仍然想谈谈关于网络的话题。我认为想实现游戏的网络化还需要很多努力，首先是创造一个能使人充分体会到乐趣的网络环境，在此基础上，我想制作出一批能让很多人一起在网络上同时进行的体育游戏。其次，关于游戏硬件，业界一直以来在开发硬件时都是以机能上尽可能接近街机为目标。但游戏机进化至今，已经到了不得不考虑一下发展区别于以往的全新游戏方式的时候了。例如现在的GB软件可在任氏主机上交互使用等等。对于这样一些游戏方式我将在今后保持高度的关注。

菌部博之
——尽情享受下载游戏的乐趣吧！

PARITY BIT社长，《达比赛马》系列的作者。

几年前开始有了这样的设想——将来的游戏不再像其它商品一样通过一般的流通渠道，而是利用网络来实现流通。玩家只需要进行简单的下载便可获取游戏，而游戏目录则以周为周期进行更新。享受这项服务的人只需要支付一定额的使用费便可尽享游戏乐趣了。这与其说是一种梦想，不如说是我对未来所抱有的期望吧。

高桥宏之
——我们正面临一个游戏画面同游戏性相互竞争下的时代！

参与过《光明力量》等人气作品的制作，高桥宏之与高桥秀五兄弟两人同为知名的制作人。

当电脑技术实现了一定程度上的发展后，需要解决的首要问题我想是如何将大数据量进行快捷的传输，因为现在的一些游戏正是由于耗费过多的读盘时间而不得不加以简化处理的，而反过来解决这些问题的努力，又成了硬件进化的动力之一。现在已经有了通过网络来传送游戏这一崭新的方式，由于游戏是作为数据收发的，所以硬件的设计理念必然会直接影响到游戏本身。

21世纪的热门话题之一便是“数字化”。例如，现在正在高速实现中的出版物数字化（百科全书之类的书籍已经被大量制成CD—ROM）。将来如果实现在家中也能随意博览图书馆中的藏书那该多好呀。另外，现在的游戏业界似乎热衷于高度逼真的游戏画面，而我认为真正必须作到的是创造出一个能够给人以真实感的虚拟空间，因为使人享受完全不同于现实的虚拟感受和作为游戏主人公的代入感，才是游戏最吸引人的地方。

特稿



特别报导

世嘉的新主机

翻译：张凌志　责编：PERFECT

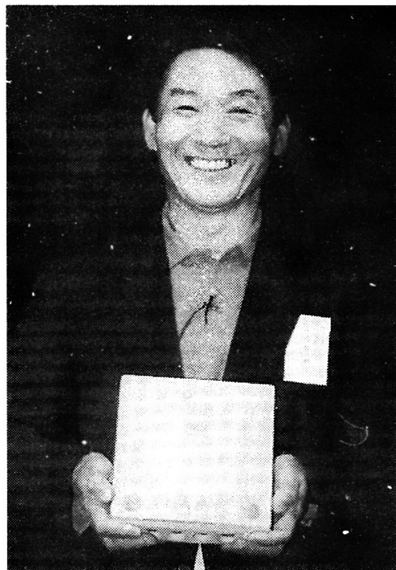
世嘉的新主机终于从幕后走到了台前！它被正式命名为"DREAM CAST"。这款传说中的强大主机到底有多硬派呢？下文将以5月21日举行的新机种发布会的主要内容为主，为大家报导梦幻主机的性能，并作出展望。

在硬件分析之前还是让我们看看世嘉的新代头人——入交昭一郎是怎样谈及"Dream cast"的吧！

——在此我们世嘉将发表的是对于消费者和业界都堪称里程碑的最新计划。这个计划是世嘉综合实力的结晶，并且得到了各方面的大力协助。这是一个为了迎接即将到来的21世纪，为了建立梦幻般的游戏世界而诞生的崭新计划。

这一计划我把它命名为"Dream cast"，"Dream cast"是世嘉全新的游戏主机规格，同时也是世嘉面向世界推出的全新品牌。从广义上说，它还是为了发展以游戏为主的家庭数字化娱乐而开发的整个系统的总称。"Dream cast"一词是由英语中表示"梦幻，梦想"的"dream"，以及表示"播撒"、"展开"的"broadcast"这两个词组合而成。这一名字包含的意义是：打破电视游戏自始至今的旧框框，面向21世纪，把梦幻般的游戏在世界的范围内广为传播。

"Dream cast"的标志是由中心向外扩展螺旋形曲线，它象征着宇宙的广阔和人类无穷的力量，同时还象征着有着无限发展空间的数字化娱乐的世界。对于颜色我们选择了鲜艳的橙色。如同橙子是幸运的象征，标志的颜色象征着爱和幸福。"Dream cast"有着能拉近人与人之间距离的作用（机能），因此标志的橙色还象征着被"Dream cast"联系在一起的人们的快乐。



在"Dream cast"的开发伊始，我曾和企业内外的许多游戏制作人广泛地交换过意见，不断地重复探讨新主机的规格问题。据此我们总括出了三点设计理念：其一不用说是高品质画面和音效；其二是通用性和开放性尽可能高的开发环境；其三是面向21世纪对全新游戏方式（发展方向）进行探索。为了实现以上三点设计理念，我们集中了世界上最优秀的信息工业企业，把最强最高的技术融入到了新主机的研究和开发中。

"Dream cast"采用了堪称CPU中性能最佳的日立公司的"SH—4"，它是内置图形处理系统的128位RISC型CPU，拥有极其卓越的性能。图形处理系统是由NEC和英国Video Logic公司共同开发的"Power VR2"，拥有1秒钟300万以上多边形的惊人CG描绘能力。音响处理系统搭载的是雅马哈公司的"Super intelligent"音响处理器，它是

——性能——

CPU：SH-4，内置128位图形处理系统，RISC型CPU（主频200MHz，360MIPS/1.4GFLOPS）
图形处理系统：Power VR2（CG描绘能力：每秒300万以上多边形处理）
音响处理系统：内置Super intelligent 32位RISC型CPU（64声道ADPCM）
主记忆体：16M（64兆位SDRAM×2）
调制解调器：V34（33.6kbps）最高支持V42及MNP5
OS：微软WINDOS CE专用版本
媒体：CD—ROM
光驱：最高12倍速
最大同时发色数：约1677万色
画面表现及处理机能：凸凹生成效果、雾效果、半透明效果、根据多边型距离自动变更质材贴图、三重线形过滤、环境反射贴图、边角圆滑处理、光泽处理等
数据存储方法：使用可视记忆卡（便携式情报终端）
其它机能：内部时钟
主机尺寸：190mm×195mm×78mm
主机质量：2kg



98 年 11 月 20 日世界最强的娱乐主机诞生

雅马哈公司利用其在电子乐器开发方面积累的大量经验按照 XG 规格开发的 32 位 RISC 型 CPU，它使“Dream cast”具备了 64 声道 ADPCM 的表现能力。而对软件开发越来越重要的操作系统，我们则采用了以微软公司引以为骄傲的 Windows CE 为基础而专门开发的专用版本。这是 windows CE 第一次成为面向家用游戏机的标准装备。由于它的加盟，游戏开发者可以以低廉的价格获得最好的开发环境；而开发支援体制的整备和强化又能使游戏出版人打消后顾之忧。以上两点都将使软件的开发效率实现飞跃性的提高。

相信融合了以上各点的“Dream cast”，一定能给全世界的玩家带来最大的满足！

今后将会实施包括 9 月中旬的软件发表会在内的宣传活动。在 10 月的东京游戏展上一般玩家也能体验到新主机了。

在发售前夕，作为庆祝活动将举行盛大的集会，其后在全日本的主要城市将举行名为“数字化马戏团”的游戏演示，再往后就是发售日 11 月 20 日了，请大家拭目以待吧！

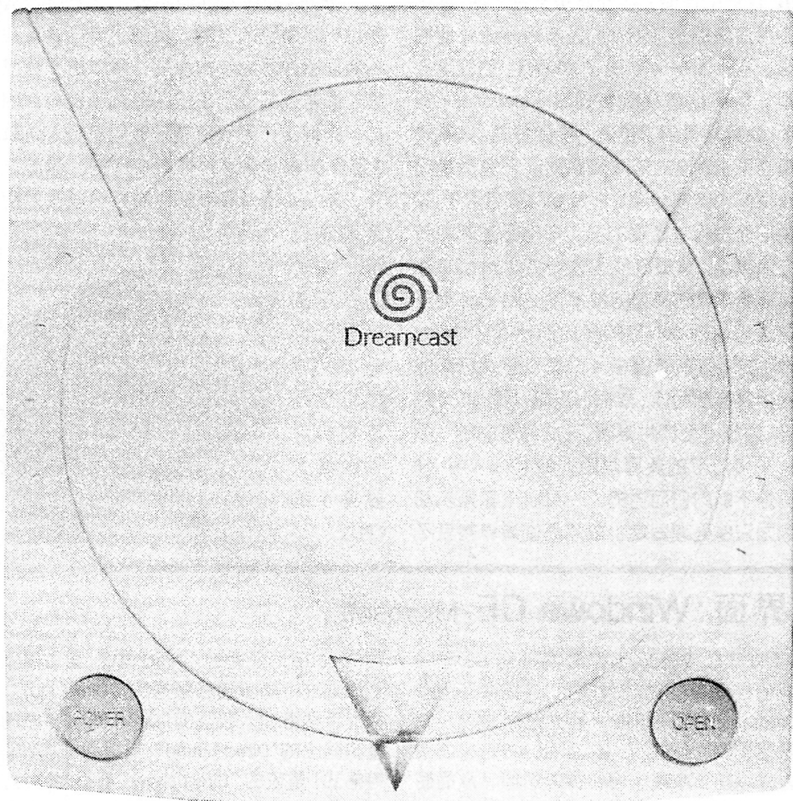
以上引自入交社长在新主机发布会上关于“Dream cast”的介绍

★“Dream cast”成功的关键是什么？(日刊问卷调查)

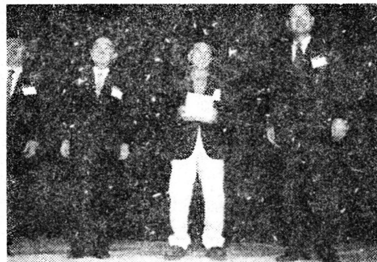
项目	票数	项目	票数
主机价格	118	原创作品	89
流通环节	78	电视广告	70
第三方软件商数量	67	向软件商的技术支持	67
FF 系列、DQ 系列	48	来自街机的移植作品	41
通信机能	37	主机设计	30
同街机基版的互换性	29	硬件的扩张性	27
有年龄限制的作品	26	面向低年龄层的作品	25
可视记忆卡	21	运气	20
专门杂志	20	AM2 研	19
入交设长的手腕	17	大型相关活动	16
玩家支持	15	来自 PC 的移植作品	15
丰富的周边设施	9	派送礼物的促销活动	7
以前没有成功过	3	不知道	3



最尖端的技术将在这里集结!



"DREAM CAST"集中了世嘉迄今为止在游戏机开发的全部经验和日立、NEC、YAMAHA、微软等各领域顶级厂商的技术实力。以适合家用机的 2－3 万日元的价格推出，并具有不愧为新一代家用机称号的优异性能。同时，那蕴含着高科技但却异常简洁的主机外观也非常的引人注目。



▲聚集在发表会上的均是各日本公司的首脑人物。

俯视图

我们从 CD 仓盖在机体正面所占的比例大小便可看出主机设计上的简练，虽然机体里的"内容"很多，但装下两个 8M 的 SDRAM 还是绰绰有余的。

图形处理系统 :POWER VR2\NEC

被称为新次世代机的 Dream cast 搭载有处理 3D 图形的专用集成电路，其作用是进行多边形着色及质材贴图等透视处理。如果没有这些机能的话，即使多边形处理速度很高也无法实现高品质的画面表现。

鉴于以上的重要性 Dream cast 采用了由英国的 Video logic 公司和 NEC 共同开发的"Power VR 2"，它带给了 Dream cast 惊人的图形描绘能力。虽然 Power VR 2 还没有推向市场，但其详细性能曾在国际互联网上正式宣布过，和 21 日发表会上公布的内容综合起来看，Power VR 2 在单独工作的情况下拥有最低每秒 300 万多边形的惊人处理能力。另外作为追加处理机能，还有三重线形过滤、凸凹生成、VQ 贴图压缩等(各机能的详细解说请参见下文)。特别值得一提的是，作为硬件处理能力的凸凹生成，是只有 High end 级的图形工作站才具备的机能，对于游戏机而言可以说是超先进的。而更不能忽视的是"VQ 贴图压缩"，这几乎对于所有人而言都是初次耳闻吧!这是 Power VR2 追加的被称为 Vector Quantization Comprssion 的独有处理能力，是把材质贴图资料按照其独特的方法进行压缩并储存在贴图 RAM 中的技术。它能把非压缩状态下的贴图资料压缩为原来的 1/8，并且几乎不伴随画质而劣化。

由于在 RAM 内存储了压缩后的贴图资料。数据规模得以减小，Power VR2 和内存间的数据传送速度便能更多地用来进行别的处理。在内存规模有限的情况下，这一技术的采用使高性能和低价位得到了完美的统一。

像这样，Power VR2 具有了以它的价格所应具有的所有能力。Dream cast 的价格不过 2 至 3 万日元，可它却具有了超越 MODEL 3 的可能性。这一切都仿佛是梦，但真实的它已经近在眼前了。

★BUMP MAPPING(**凸凹生成效果**)：使材质贴图产生凹凸感的高级 CG 机能，它能令平面的多边形产生不同程度的颗粒感。

★FOG(**雾效果**)：使远处的目标有"云雾环绕"感的 CG 机能，"VF3"中梅小路葵场地中的白雾正是这一机能的产物，其方法是根据距离加算白色构成并降低明暗对比度。

★ALPHA-BLENDING(**半透明效果**)：新主机共有从透明到不透明的 256 级过渡表现。

★MIP MAPPING(**根据多边型距离自动变更质材贴图**)：使多边形在扩大、缩小的情况下保持其表面贴图不易失真的处理机能，其做法是预先准备 1/16 倍、1/4 倍或 4 倍等不同密度的材质贴图，并在多边形扩大、缩小到相同或相似比例时进行自行更换。

★TRI-LINEAR FILTERING(**三重线形过滤**)：在物体的材质贴图进行前述密度变化时，为了尽可能不产生明显的变化而使物体周围的两个地方的颜色作补完色处理。进行一次这样的处理被成为二重线型过滤，新主机是在此基础上再作一次处理的高机能版。

★ANTI ALIASING(**边角圆滑处理**)：在对比强烈时为了避免锯齿状产生，进行圆滑过渡和边缘颜色互融处理的 CG 机能。

★ENVIRONMENT MAPPING(**环境反射贴图**)：计算多边形周围的色彩与辉度，再把它们通过材质贴图加以反映，令物体反射出周围的环境色。

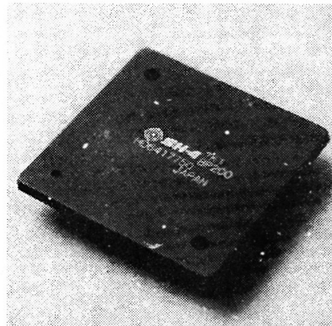
★SPECULAR EFFECT(**光泽处理**)：使多边形表面产生光泽，在表现金属物体时尤为突出。不仅能够进行反射光的中心表现，还可以通过指定反射光源色彩、亮度来自由改变物体质感。



CPU:SH—4/HITACHI(日立)

符合"新次世代"一名的强力 RISC 型处理器 SH—4。在此让我们大致看一看 SH—4 的主要特点。

首先是 360MIPS 的处理能力，为了便于理解，我们拿它来和现存的游戏机来作个比较，土星的 SH—2 为 28MIPS；PS 的 R3000A 为 34MIPS；N64 的 VR4300 为 122MIPS，仅从这些数字来看，SH—4 的性能之优便一目了然了吧！特别是较之 64 位 RISC VR4300，其性能是前者的 3 倍，这再次证明了处理速度与 CPU 位数之间并非正比例关系这一事实。顺带说一句，SH—4 其实才是使用 32 位 RISC 芯片的真正的"32 位 CPU"。由于在家用机中几乎从不进行诸如 64 位、128 位等高精度的数据处理，所以频繁进行的 16 位至 32 位处理时的运算速度才是最重要的。在当今这个时代用"X 位机"这样的宣传文字显然是不合适的，真正应当注重的是 360MIPS 这样的高速处理性能。另外，SH—4 实现了 200MHz 的较高主频，更不能忽视的是通过 Super scalar 技术，演算性得到了更进一步的提高。其次是相当于 128 位的矩阵演算器。它究竟是起什么作用的部分呢？它是专门进行对于 3D 图形而言极其重要的多边形坐标演算的强力演算器，其最高性能达到每秒 14 亿次浮点运算。凭借日立的技术，Dream cast 甚至能进行每秒 500 万的多边形处理。Dream cast 的矩阵演算器由 4 个支持浮点运算的并列演算器组成，能同时处理 4 个 32 位数据。为了不至产生误解，在此附带说明一下关于多边形的演算问题，32 位 × 4 与 128 位是不能同日而语的。一直以来家用机都因为只能处理固定小数点而使演算精度不足，SH—4 在此方面虽然较工作站以及业务用机还有较大差距，但由于 SH—4 支持的演算器为浮动小数点型，所以由于数位过长而舍去数位产生的误差几乎没有。因此，出现工作站级或是业务用基板 MODEL 3 那样的真实感还是值得期待的。除此之外，SH—4 还有高级的控制系统以及对应调制解调器，MPEG 动画等的信号处理能力，可以说它是在游戏机之外也能大显身手的 CPU。



系统界面:Windows CE/Microsoft

迄今为止一直为游戏机充当幕后英雄的 OS 操作系统。但 Dream cast 搭载的 OS 却稍有不同，究竟为什么不同呢？这是由于为 Dream cast 提供 OS 的是在世界范围内取得巨大商业成功的 Windows 系统的制作者——微软。

这次所采用的 OS 是为 Dream cast 而特别改进过的 Windows CE(以下 CE)。与以往的操作系统相比，它缩小了必要的数据空间，导入了 win32 以及 Direct 5 的 API (APPLICATION PROGRAMING INTERFACE: Windows 作为高性能 OS 可以减轻程序员的劳动强度)，并提供了支持 Dream cast 特有机能（视觉记忆 RAM · 特殊图象处理）的扩张 API。扩张 API 带来的最大优点在于减轻了程序员的负担，从而使软件开发周期得到缩短。



▲通过电视留言在发布会上出现的比尔·盖茨。

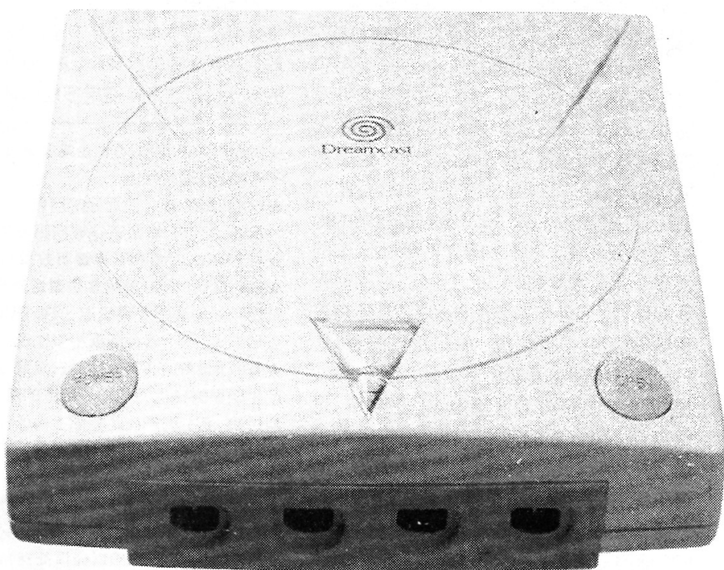
API 是指为了编制应用程序而确定的"函数"及"指令"等。程序员通过使用这些 API，就能充分地运用 Dream cast 的各种机能。也就是说所谓的 Direct X，就是微软公司为 Dream cast 提供的 API 群的总称。

Dream cast 专用 CE 支持的 Direct X API 中包含了负责 2D 图形处理的"Direct Draw"；负责 3D 图形处理的"Direct 3D"；通过国际互联网进行同步通信服务的"Direct Play"；管理手柄等输入装置的"Direct Input"；控制音响输出的"Direct Sound"；支援动画(MPEG 等格式)重放的"Direct show"等不同部分，相比标准的 CE，加入了对于 Dream cast 而言极其重要的函数。而另一方面，作为 CE 的简练化处理，它简化了 windows desktop、bution、listbox、dialogbox 等指令。同时还进行了以性能可靠性为目标的有效强化，这些都使 SH—4 的机能得以最大限度的发挥。

音响处理系统/YAMAHA

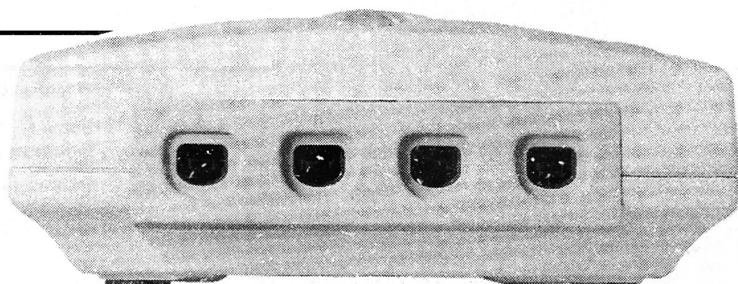
Dream cast 中与画面高品质相对等的是具有强力音响机能的 Super intelligence 音响处理器。使用 ADPCM 音源，内置 32 位 RISC 芯片，能从 384 音色中最大任选 64 声道同时发音。这一强力的音响处理系统凝结了 YAMAHA 在这一领域的高度技术力（YAMAHA 曾为 MD 提供 FM 音源集成电路，并为土星设计过音源集成电路的周边设备）

但遗憾的是，发表会上没有透露音响内存的容量和特殊音响机能等内容。让我期待符合 Dream cast 总体性能的东西出现吧！

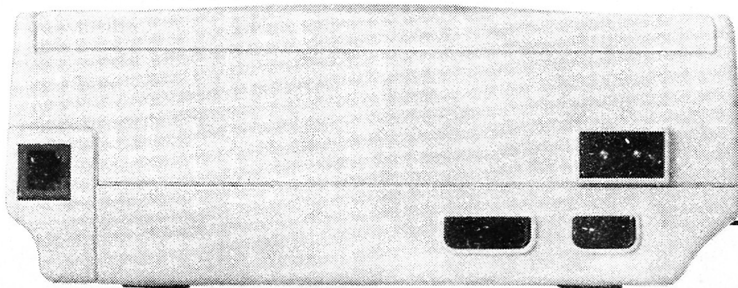


前视

主机前面并列着四个手柄插孔，相对于土星不但造型小巧而且使多人游戏时交流的机会大大增加。手柄和键盘可以同时连结的设计，使一边聊天一边通信对战的全新游戏方式成为可能。



造型较 PS 还要小巧



虽然机体的体积并不大，但从背面右侧的电源插孔来看，"DREAM CAST"并没有使用外部变压器。左侧设计有电话线连接用专用端子，这使没有复杂设定的通信对战成为可能。另外，比较靠下的位置分别是 AV 端子和扩展插孔。

后视

MODEM

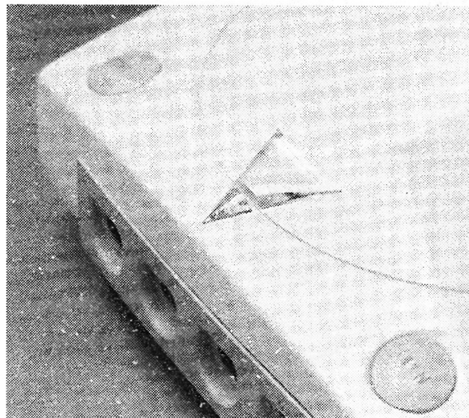
迄今为止多种游戏机都曾对通信游戏作过探索，但真正获得成功的可以说没有。这除了通信环境的不尽人意外，最大的问题还在于游戏机没有内置调制解调器。因而导致通信费用的高昂化。由于 Dream cast 搭载了标准的调制解调器，不仅降低了通信费用，而且不需要进行复杂的接续。它的出现，使通信网络成为接近我们生活的东西。只需要把电话线插入主机背面的标准化插孔，玩家与全日本，甚至全世界各个角落的人进行网络游戏就算准备就绪了。通过格斗对战的激烈厮杀，或是通过在 RPG 中的同伴结成，令全世界的人同时享受游戏的乐趣也就成为了可能。当然还可以充分享用国际互联网，只不过由于 Dream cast 使用的是和 PC 不同的显示器，我们还需期待弥补这一差异的专用软件的推出。

接下来让我们一起看看内置调制解调器的性能。在公布的资料中是如下记载的："V34(336.6kbps)"，最高支持 V42 及 MNP5。由于通信方面的术语较多，因此很多人都不大理解。在这里先进行一下说明。首先是 V34，这是国际电信联盟通信标准化部门（ITV—I）所制定的 V 系列标准的一种，是指秒间 28.8kbit～33.6kbit 的传送速率。因此 V34 可以看成是调制解调器秒间 33.6kbit 的通信速度的表示，而 V42 则是指调制解调器间通信的纠错方式，因此支持这一方式就使准确无误的高速通信成为可能，使雷电或其它原因引起的小规模杂音产生的错误信号混入现象得以避免。最后是 MNP5，这是美国微软公司制订的通信纠错标准，这一标准共分 10 级。MNP5 即指这一标准的第 5 级，其作用不是纠错而是进行数据压缩，本来不过每秒 33.6 的传输速度由于传输的是经过压缩后的数据，其实际传输速度要高于 33.6kbit/s，这些数据所隐含的正是 Dream cast 高速 MODEM 得以实现的根本原因。

以往只有个人电脑才能进行的网络游戏在今后也成了 Dream cast 用户的特权。



▲新主机发布会上播出的片断，表现了不需要做什么复杂的准备就能轻松对战的景象。



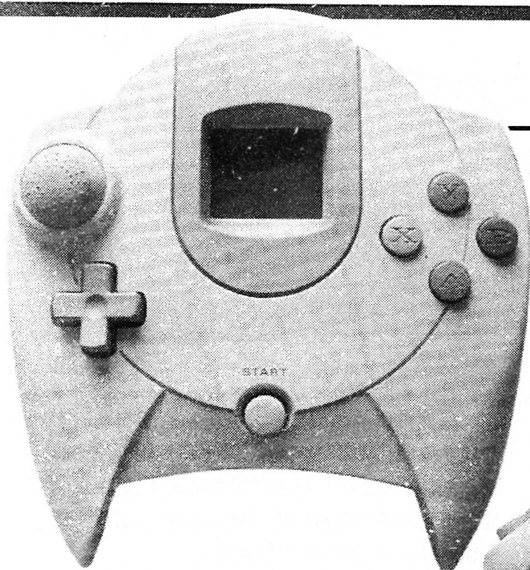
光驱

在游戏媒体大部分转换为 CD—ROM 的今天，光驱的读取速度也自然成为了衡量游戏主机性能的重要标准之一。

根据公开的情报，Dream cast 的光驱为最高 12 倍速，从这"最高"两字我们大致可以进行这样一个推测：CD—ROM 除了游戏机所采用的 CLV 方式之外，还有 CAV 方式。CAV 方式与 CLV 的不同在与，它在读取光盘外周和内周的数据时马达的回转速度是始终保持不变的。因此其内外周上的数据读取速度是不一样的。所以 CAV 方式的光驱一般都用"最高 X 倍速"来表示其速度。编辑部估计 Dream cast 采用的正是 CAV 方式的 CD—ROM，如果是这样的话，Dream cast 的光驱应该为最外周 12 倍速，最内周的 6 倍速。

另外，在世嘉新主机发布会上并没有谈及有关光驱控制方式的问题。

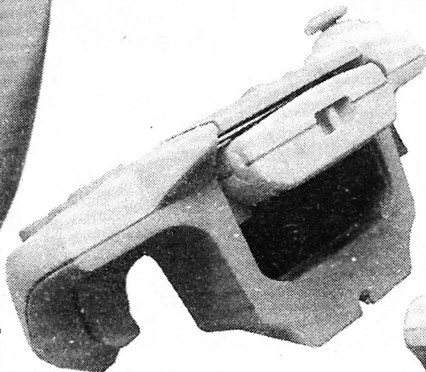


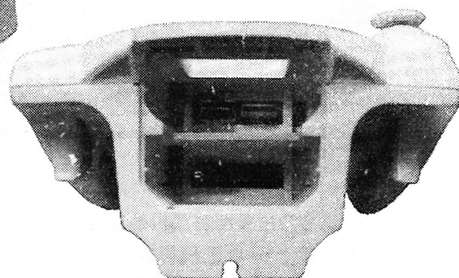


手柄

Dream cast 的手柄好象是世嘉土星上某种手柄的强化型，而且方向键和L、R 键的设计也都带有一些 N64 的痕迹。不过把为了适合格斗游戏而制作的 6 键设计改为 4 键可算得上是英明决断。

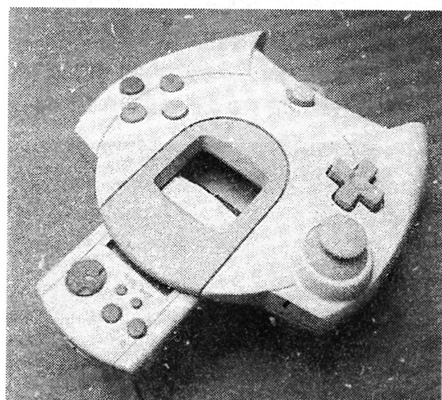
手柄中央有两个插槽，其中 1 个是供搭载液晶屏幕的记忆体——“可视记忆卡”使用的，这一点与以往所采用的主机外插记忆卡的方式可谓大相径庭，而可视记忆卡的液晶屏幕还可以进行各种灵活运用。例如在多人游戏时，不想能让对方知道的游戏资料就可以用它来显示。而第二个插槽有何用途还不甚明确，可能会采用记忆卡之外的扩张机能（如震动手柄等）。

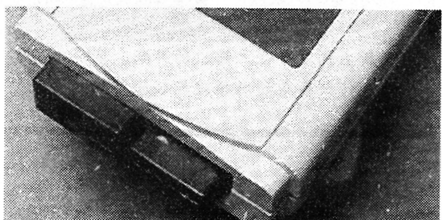




酷似 N64 的手柄

希望构筑全新的交流方式





可视记忆卡

存储游戏数据用的可视记忆卡带有液晶屏幕、操作键和联机用通信端子，因此可以独立进行对卡内存储数据的管理。此外，单独的可视记忆卡也能够作为便携式情报终端（PDA）来进行游戏（例如角色培育），然后再将数据返还给主机。

此外只要把可视记忆卡加以联接就能够进行数据交换，世嘉已经决定在里面装入某个含有通信对战要素的游戏。作为便携式游戏机，它可能在今年夏天发售。

性能

CPU：超省电型 8 位 CPU

内存：128kbyte

解析度：48×32 点阵（黑白）

屏幕尺寸：37mm×26mm

主机尺寸：47mm×80mm×16mm

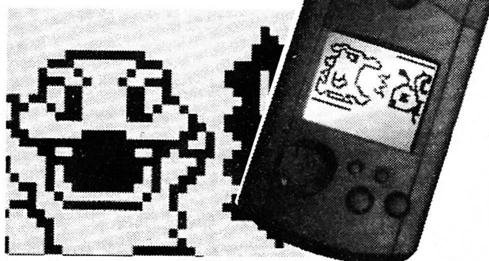
电源：钮扣电池 X2，自动关机功能

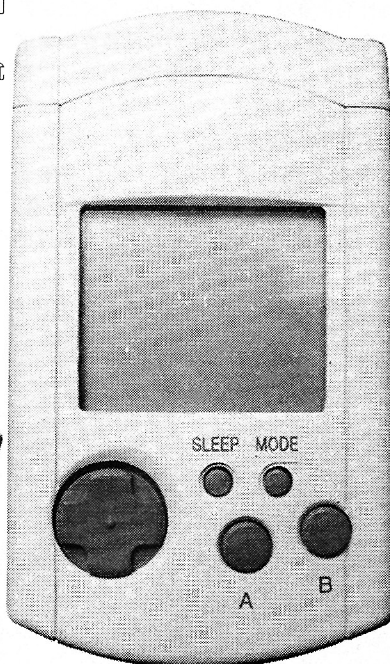
音响：PWM 音源 1 声道

重量：45g

第一弹——哥吉拉

作为 Dream cast 的先头部队，其可视记忆卡将先行发售，这就是便携式液晶游戏“哥吉拉大集合！怪兽大图鉴”（2500 日元）。游戏大致内容是通过可视记忆卡来培养自己的怪兽，然后通过联机进行对战，如果在战斗中胜利的话，就可以获取对手的 DNA 并实现进化。

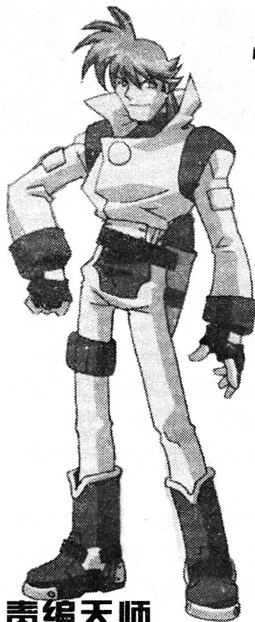


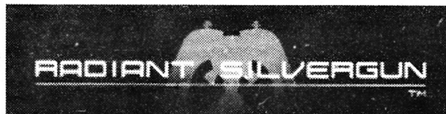


▲实大图样。

TREASURE 公司出品的射击登场！

电光石火







●街机●TREASURE/ESP●STG(可双打)●ST－V

编者按/所谓射击游戏的"乐趣"，大概是指能够操作自机在敌机发射的大量弹幕中避实就虚穿梭的惊险感，与能够连发子弹来扫射敌人时的爽快感吧！这种感觉可说是STG中不可或缺的。在电玩界以出品动作类型游戏而大闻名的财宝，采用世嘉的二维王者ST－V基版开发出"RADIANT SILVERGUN"，不但实现了上面提及的大前提，还采用了能大幅强化自机的游戏系统。此外，在敌方角色造型等演出上，亦表现得淋漓尽致。游戏其实无集大成一说，只有自家风格和抄袭一说，相信本款以崭新系统与意外舞台构成的STG能够令街机迷感到惊艳。增加部分原创要素后，财宝迅速将游戏移至土星(街机5月上市，7月23日土星版发售)。

责编天师

攻击手段多样，A、B、C 三键的任意组合即可发射！



▲SS版强化了设定、过场动画和BGM。

这款纵版射击游戏比较注重敌机的个性化，类似"苍穹红莲"，游戏中的BOSS都是用多边形表示的。而设计者则为自机准备了以下种类攻击。

●基本攻击有三种：

①A键/火焰弹(强力)　②B键/追踪弹(微弱)　③C键/散弹(强力)

●合成攻击有四种：

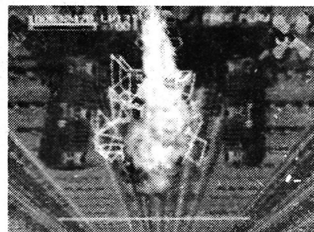
④A＋B/追踪电枪(普通～强力)　⑤A＋C/散裂追踪弹(普通)
⑥B＋C/后翼广域射击型(普通～强力)　⑦A＋B＋C/超级剑网(超强力)

射击游戏也有地形存在，玩家必须必须配合地形的变化与敌人的攻击手段来有效使用总数达7种之多的火力以击溃敌人。

眼花缭乱的程度绝对不在"怒首领蜂"之下



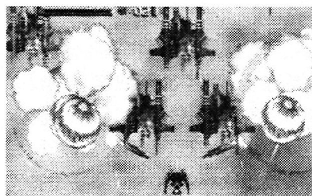




▲按下全部攻击键，便出现了这种攻击手段(上图左，光剑)。产生出光剑并可藉由自机的移动来变更其角度。攻击范围虽窄，但却是可破坏敌机子弹的唯一武器。只要光剑满足一定的条件，那么便能让自机呈现一定时间的无敌，并以巨剑扫击敌人(上图右)。

■地型的重要性：

在这款游戏中，各版面都的地型都不同，比如你进入一个圆型区域，360度范围内有敌人过来，那你就得用后翼广域攻击。而追踪弹对于不断移动的敌机是有效的……



◀散弹从自机正面向左右22.5度角发射出。弹速慢，在弹着点所引起的旋风却能杀伤较大面积的敌人。散弹与追踪弹合成则可锁定敌机后加以攻击，并可穿透障碍物。

有必要讨论玩家关心的话题　霸王塾

我是一名“骨灰级”的玩家，我第一次玩的游戏是街机版的“双截龙”，是街机将我带入了五彩缤纷的游戏世界。

说到街机，自然就离不开我们的家——街机厅。这个家很大很大，因为里面有很多像我一样的街机仔。这里是街机仔的一片净土。这里没有老师的训斥、没有父母的责骂，更没有门楣的高低，因为“家”里有一条准则——游戏面前人人平等。

每当周末放学，我们约上三五个好友回“家”一次。管“家”的是一位老奶奶，为人慈祥、厚道，街机仔们都把她当亲奶奶看待。我和奶奶关系最好，每次去她总是把我的书包摘下来，给我倒碗水，叫我不要着急玩，先休息一下。这时，我的心总是热乎乎的。街机厅里重要的是那股气氛。不论是格斗、动作还是射击，一旦有一帮“狐朋狗友”为你助威呐喊，为你手舞足蹈，嘿！那种成就感真是令人兴奋，这是在玩家用机时体会不到的，从此我愿作为一个街机仔。“家”也是一个交友的好地方。俗话说：不打不相识。“家”里的对手往往是最好的朋友。记得有一次玩“街霸 ZERO2”时，被一位高手连续 KO 掉八次，我一开始很是气恼，后来渐渐地很佩服他。经过交谈，知道他绰号为“街霸王子”，乃一代街霸宗师。从此，我便与他钻研街霸，经过一段时间不但我功力大增而且我们的友情加深也了。

“家”里并不像报纸上所说的都是流氓和成绩差的坏孩子。九五年的夏天，有六个像我一样的街机仔要考高中了。奶奶知道后，对我们说“考试前不要来了，回家苦读两个朋，不要耽误学业。我们六个也很听话，果真两个月没回“家”。考试的成绩没有让奶奶失望，我们六个都考上了省重点中学。奶奶拍着我的肩膀，笑着对我说：“好样的，这叫玩物不丧志！”

进了重点高中后，回“家”的次数越来越少了。而我这个街机仔却老是牵挂着“家”，想念那里的友人和慈祥的奶奶。

大年初一，我又一次拉开了那熟悉的“家”门。然而迎接我的不再是奶奶那张笑脸……奶奶走了，是一个星期前走的。听到这个消息时，我心里像压了一块石头似的。看着这熟悉的“家”，奶奶的音容笑貌不时在我脑子里浮现，我哭了。这真是“岁岁年年花相似，年年岁岁人不同”呀！虽然奶奶走了，可我仍然牢记着她那句话：“好样的，这叫玩物不丧志！”

明年，我将去上海读书，也许再也回不了“家”了。但不论到什么地方我都不会忘记有这样一个“家”，不会忘记带给我快乐的游戏和朋友。一往情深——街机仔。（以上系真人真事，作者为哈尔滨第六中学岑巍）

天语/岑巍你好，编者总共收到你的投稿 4 次，最新的月华也收到了。月华的稿子也还有一篇重头的来不及刊发。本刊确信读者是上帝，因此不存在读者信件石沉大海一说。即便暂时没有音讯，但无论是稿件还是意见，编辑部都会很谨慎地处理。您的这篇稿件原订 4 月刊出（字早已打出），却一直拖到今天（今后请用非校址和本刊继续保持联系）。在此编者天师不得不再次感谢支持者的一番好心、苦心。

大家对“电子游戏”抱着一种什么样的态度？值得讨论——

课堂上，我正在全神贯注地翻阅新一期的“电软”，忽然，有只手以掩耳迅雷之势抽走了杂志。毫无防备的我吓了一跳，赶紧抬头。看见的是化学老师怒气冲冲的脸，“什么电子游戏？软件？！乱七八糟！下课到我办公室来……”

——办公室里，焉了的我与老师：

“都高中了，还玩小孩子的玩意儿？！”老师责问道。

唉，糟了，碰上了个电玩盲老师，会不会……因为老师认定这是“小孩子的玩意儿”。她随手翻了翻，一眼瞥见“游戏新闻眼”。

“这杂志倒蛮有花头的！电子游戏有啥新闻！”老师开始翻“电软”了，新闻中尽是她半懂不懂的 SEGA，CAPCOM 之类的，于是，很快地被翻了过去。接下去是攻略，“这好像是小说，就是词句搭配不当！”她这样评论。

“这叫做攻略，老师。”我恭恭敬敬的提醒道。

老师眉头一皱。继续翻下去——“科普园地”，“这也和电子游戏搭界？！”老师又冒出这么一句。对于一个电玩盲来说，专业的电玩杂志“电软”＝天书！

“这书你看得懂吗？”对杂志一头雾水的老师似乎认为，学生不可能比她懂得更多些，自己不懂，学生肯定不懂。“不过，那 16 页的彩页倒蛮有看头的。”她补充道。

想用自豪的口气回答却又不敢那么做的我说：“看得懂。”她用怀疑的目光看着我，把杂志递给了我，“下次，别把这‘玩意儿’带来！”。我注意到她没在“玩意儿”前加“小孩子的”几个字。

事情就这样完了。可当我走入机厅时发现（也不能算发现，只能说是注意）了一块牌子，写着“未成年人不得入内”，署名是省工商部门。这下，反倒激起了我的 GAME 之♡，WHY？有什么理由不让 18 岁以下者入内（本人也属未满 18 周岁者）?（天语/没有规矩不能成方圆。日本、中国香港甚至世界各地通行的管理办法就是未成年人不得进入“街机中心”，怎能没有理由？对于对自身约束力较差的中小学生而言理由就更多）

“玩电子游戏会损视力，耗钱，是泥潭的入口……”反对者竟列举了这样一筐道理，可说是电玩盲。

损视力？难道能担保整日捧书苦读不会出个戴“瓶子底”的书虫？引人之泥潭，更是不能让人接受，屈指算来，“入潭者”又有几人?！一位长者听完我的观点后，摇摇头抛下一句“孺子不可教也”就走了。

这种现象相信不局限于本地区，大概在中国大陆各处可见吧？其实，有些反对者自己也说不出个所以然来，他们并不了解 GAME 便一味地反对。更不知道 GAME 也是门艺术，是门文化……他们还以为机厅和“小霸王 FC”就是游戏的全部。更别说知道“格兰蒂亚”、次世代之类的名词了，连听都没听说过。

那么中国的电玩事业何时才会昌盛？我的烦恼……

编者按/作者 16 岁，杭州滨江区高一学生，有自己的 GB 和 PS。我们认为，电玩只有在严格的管理下才能步入正轨。事实证明，有生命力的东西是有其存在道理的。随着生活水平的提高，人们自然会对精神食粮提出更高的要求，相信随着管理部门正确地引导，大众对电玩会有越来越合理的认识，不会再出现“花钱买电脑说是为了学习，其实却被孩子们用来玩游戏”和文中所提及的种种怪现象了。另外，在课堂上看杂志是非常错误的行为。



霸王塾　街霸Ⅲ实用招术拆解

河北石家庄　COLD WARTER



朱卫强绘图

唯世嘉的主机才能移植 SF3。本文作者言：若不被采用，不用退稿了，因为我们还处于地下工作阶段，包涵、包涵！拙作欲献于"霸王塾"，文笔粗糙，看实惭愧，唯一可以骄傲的是，这里写的都是我们自己的经验，希望众编辑"笑纳"——94 年就想"自首"可惜年龄不够进"集中营"的(绝对未婚的)"地下工作者"。可见他们的心愿。而霸王塾恰好可以满足全国玩家的这个心愿。下期将有 SNK 的人物研究或游戏打法(为了防止被 SNK 高打"修理"，小天天要"随大势"了)。





▲CAP 的人物设定就是这个样子的。是帅是傻？



▲隆和肯，人气不足？现在已经没有多少人喜欢他们了。在"街霸Ⅲ"中，因为是新基板，游戏推进帧数大幅增加，色彩则绚丽至极。还是那句话，CAP 的正统格斗太"朴素"了，虽然游戏性完全不受影响，但我国玩家似乎……

最普通的连续技：

跳跃重脚一下蹲重脚是最普通的连续技，是连续重创对手的好方法，几乎人人会用，但对于一个高手来说，第一下打中了对手，他就绝不会放过这个机会，如果跃起重脚击中后他距对手较近，他若用的是隆、肯，就定会接一个下蹲重拳一波动拳，若距对手远，也会有蹲下中脚一波动拳，最后还会经常用一个超杀作结，对手的血，三分之一已经不见了。由此可见，机不可失，失不再来，抓住机会，就要尽量多、尽量狠地打击对方。但自己也一定要注意别露破绽。(天语：作者先阐明了 CAP 连技的精要。多年前玩家就都知道了吧？也可用爆笑苏杜姆试验，标准三段连技正如跳跃重拳(脚)一下蹲重拳一挥叉滑步，别忘了他的天狗行很实用哟！)

实用的诡计：

你已经习惯了对方的跳跃重脚一下扫脚，并且学习把站防一蹲防用得很油。但如果对方把招式中途一改，你就很可能要吃大亏。比如某高人用隆、肯，跃起重脚被你挡住，接下来他的行为大致会有以下几种情况：

1. **使用蹲防不能技。**因你认为他的下一招会是下扫脚，所以你正在蹲防，不料对方一计"锁骨割"令你防不胜防，欲哭无泪。
2. **不出招，径直走上来使用投摔技。**你还在蹲防，他已走至你身旁，接下来……
3. **最狠的人！**跳起重脚后故意用蹲下轻脚，然后停止不动，很容易使你误认为他招式已老或使你沉不住气，然后你试探地一个重脚过去，刚出到一半只见屏幕一暗——"真·升龙拳！"OR"神龙拳"OR……打得你只有哭的份。

所以，一定不要陷入固定的套路中去，招术是灵活多变的，人是狡猾的，千万要时时小心。

令人头痛的逆向攻击：

如果你能很好的运用逆向技巧，你的对手一定会非常头痛。逆向的使用时机主要是在战斗中(两方都站着)或对方倒地将起之时。只要用大跳跃或普通跳跃至对方的后上方，再用一个下中脚，对方一般是来不及反应的，此时再一股脑加上一堆连续技，爽得很！

逆向攻击属于出奇不意的打击，但如果你适应了，破解它一样很容易。对方从前面跳过来，你只要将摇杆拉向前，就可以了。甚至你还可以利用对方在进行逆向攻击时的破绽来反击他。对空技击落是一种方法。但一般不常用，通常是当对方跳过来时向前走一些，这样他就踢不到你，而你反而可以趁他落地一刹那扫他个四仰八叉。

起身时的恐惧：

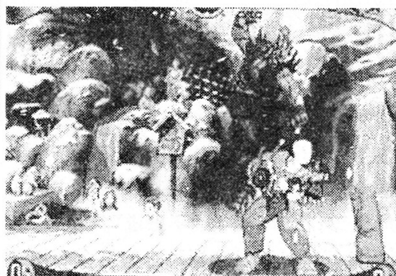
当对手被击倒在地后，你可以趁他起身时追击他，一是用扫腿，二是用蹲防不能技，而如果抓住了对方的心理，二者交替运用，往往会出现奇效，使对手频频用错防御方法，连连吃亏。这是一种很有效的进攻手段

要破解也不难。只要你反应快，及时改变防法即可(这不废话嘛！)我对付这招的方法一般是起身先蹲防，若对方用扫脚自然防得住，对方若是用"锁骨割"一类，我马上出轻脚，这样，在他没打中我时，我已击中他。更有一些高手，不管对方是扫是割，他一起身就能用出来升龙拳或超杀，在对手出招中途即击中他，动作快得令人佩服，但这种高手有时也会吃亏不小的……(天语：这种高手在街机上有，家用机更多，看其操作手法如何了，一般不易达成)

惊惧的发展：

"惨了！打空了！"我身边的人大喊，当我刚才把他打倒后，我故意在他身边晃呀晃，然后在他快起身时将摇杆向下响亮地一磕，他以为我要出招扫他，结果一起身就是"HAO—YU—GEN"直冲天际，满以为会将扫脚出到一半的我打到半空，却不




◀一代街霸灭杀男


深不可测 武之智者


▶大巨人横扫街霸

料我一动也没动，在下面等待着半空中的他……

一种人，他们的必杀用得很油的，尤其是起身时，因为那时易受到别人的攻击，所以他们很习惯发出迅速的必杀截击对方。对付这种对手，需用心理战，让对方认定你会出招，而且认定他自己会把你打中，这样，你就可以趁他击空，把他@ # $ % ^& * …

两下磕把的速度：

前冲很有用的，用它来打破僵局很有效的。假设你遇到了一个防守型的对手，他的防守很严密，这时使用前冲往往会产生奇效。首先与对手保持一定距离，这时可以前后走动迷惑他，然后突然突到他面前，在这种情况下，对方一般是来不及反应的，你可以趁机一记蹲下中脚再来波动拳，并以超必杀结束战斗。

使用前冲，关键在于掌握距离，不能冲得离对手太近，因为此时你出重招若被防住，在收招的硬直时间内很容易遭到反击，或者在你出招的同时就被对方用轻攻击截落。所以前冲一般冲至自己中脚可及对手的范围边缘即可，太近，容易挨打；太远则打不着对手。

超必杀的“阴损”技巧：

①时差的应用：

有些人物的超杀是不可防的，善加利用一定会让对手吃大亏。比如隆的“电刃波动拳”首先攒足能量槽，然后等待机会，这个机会就是当你把对手打倒在地的一霎间，立刻发动电刃，然后在对手倒在地上时蓄力，等到对手将要起身，立刻发出。如此，对方刚一站起，超杀已到了眼前，已然没有躲的时间，而且又不能防，只有干吃亏了。

同类用法的还有 ALEX 的一个超杀，就是第三个，叫什么名字我记不清了，反正就是那个跳过去，抓住，将对手一顿乱摔的那个。这个超杀可以像电刃一样用。但他最损的用法还不在于此，而在于和隆、肯对战时。如果对方用隆、肯，他一定会发波动拳，因为这几乎已经成了惯用二者之人的一个“恶习”。而你的 ALEX，当对手发波动拳时，则是发动必杀的最好时机。这样，对手正处于波动拳收招硬直时，你的超必杀却已击中他，随着阿赖克斯的一顿狂摔，对方必暴无疑，这时再用一必杀将他打至身体反转，然后扑过去用一个重摔，这样，三分之二的血都将被打掉，可以说这是很恐怖的一招。

②速度：

对手来攻击你时，他出招前的一瞬间，就是他破绽最大的时候，如果能抓住这一刹那的时间，利用好这一闪即逝的机会，那战胜对手就是很容易的事情。这时最好是用一些速度快，而且几乎是无敌的超杀来打击对手，尤其讲求是速度，如果不够快，那么肯定会偷鸡不成反蚀把米。

这里以肯的神龙拳为例来说说这种战术的应用。一般是等对方来主动攻击，很多人发起戟的习惯性方式都是跃起攻击，而肯的神龙拳对付这种人简直是攻无不克，对方跳起来，在半空中刚要发招，神龙拳发动，于是，咚咚……11(1、2、3、4……) HITS！

神龙拳还有一种阴损用法如下：先将对方逼至一个角落，然后不停地发波动拳(用轻拳)这样不出一会儿，对手 80% 都会找空隙从空中跳过来攻击你，这时马上且神龙拳，定会大有收获，但这招较难掌握，必须控制好出招的时间才行，而且要快！(天语：这小把戏早在 0 式街霸 2 中喜用隆肯豪之人就爱经常耍耍看，可尝试用龙卷旋风脚透波)

③多重性：



不用说了，阿隆的“真空波动拳”是多重性超必杀的代表。隆肯对战时少不了有两个人互相以波动拳“格斗”的时候，当你一个我一个对得正起劲时，你突然用一个“真空波动”，这时对方正好发了个波动拳，于是乎，他的小波动被你的大波动摧毁，而他又正处于收招的硬直时间，挨打一定的……(天语：“某某对某某”中最明显，大家可去试试)

由于本人水平有限，关于超杀的经验也就是这么了，其实每个人都有自己的战术和打法，只要能良好的运用和发挥，就是最好的，不必去追求什么漂亮的招术，有的人甚至都不怎么用超必杀，但却一样是高手，说实话，我认为 SF3 中最厉害的招，就是隆的重脚，出招快、力量大、还可以对空，太好用了！

所以说，良好的心理素质，狡猾的战术运用，加上够灵的手指，以及屡败屡战的精神，就是走向王者之路的关键！(天最后一语：以上的文字偏重于常规人物的解析，只能算是抛砖引玉吧。请立即投稿至“霸王塾”——你对格斗的实践所得或是内心所想，可能会发光——“我保证”)


▲今后一定能在家中欣赏到这位街头女霸王那美伦美焕的腿功风采的。编者深信不疑！

"We believe the Dreamcast system represents a significant advancement in console-based entertainment."——Bill Gates

SEGA



编辑/天师

世嘉七代之梦 Dreamcast™





▲这种永不言败的精神，怎不令支持者唏嘘？ 逆襲へ、Dreamcast

逆袭

这两幅图片乃是世嘉企业股份有限公司的系列广告～世嘉帝国的二度冲击～。左面那一张刊登在日本5月21日的《读卖新闻》第18页上，大家看到，身中暗箭的战士们倒下了，而硝烟却还未散尽，战役失利一方的军旗上，"SEGA"字样清晰可见……

转过天来的《读卖新闻》第16页，是右边这张图：身披重甲赶来接应的将士同心同德，在己方部队倒下的地方，高举妖刀，誓将运命之战进行到底……

本期科普园地，将向大家介绍有关世嘉128位元超高性能家用游戏机DREAMCAST的魅力情报！(经任天堂授权，世嘉首次使用十字键)

■DC游戏开发商阵容强大：

经多方缜密考证，目前日本方面已正式入盟DC的名单如下：

卡普空，游戏艺术，哈德森，柯拿米，斑普雷斯特，艾尼克斯，阿特拉斯，SNK，CLIMAX，CHUNSOFT，TAITO，T&E SOFT，ASCII，ARTDINK，MASIYA，MICROCABIN，休曼，元气，财宝，胜利软体。强力第三方大部分OK。史氏与纳姆科，目前可能在"检讨中"，编者不得不提醒大家注意的是，前者可能要将PS迷极度期待的圣剑4也献给DC。至于双"S"的微妙关系，SEGA坦言：有人说我们5月份公开DC是要杀太8威风，这是非常"不负责任"的说法，S^2将是SEGA的合作伙伴而非竞争对手。SQUARE则说：迷我者想见到的游戏也会在DC上出现。编者认为，史氏会在晚些时候正式宣布加入DC阵营，而现在她已经为DC开发游戏了也说不定。

SEGA目前为DC开发的游戏有：梦游美国2，VR射手2，VF3，世嘉拉力2，电脑战机2，格斗之蛇2，NIGHTS2，铁甲飞龙3，光明与黑暗4。上面这些游戏无论在街机上还是家用机上都是比较可靠的，其中"VF3"、"SR2"已经完成，会和DC同时发售。而DC的街机完全互换板NAOMI目前正在开发的SCUD RACE2，VR战警3，死亡之屋2，东京番外地2，将无一"幸免"地要在DC上出现。

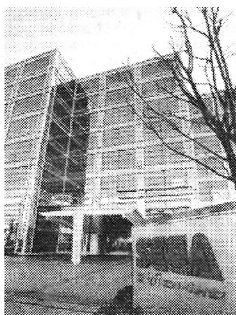
补充/某间以开发街机格斗闻名的第三软件商与SEGA原来早有合作计划，其新型第三代基板与DC具有100%的互换性。这不得不让人想到天尊，因为冈本部长已公开表示，一定要将SF3移植到DC上来。冈本先生还非常"热衷"于强化某个"以击倒丧尸为任务"的作品，他说那当然是"THE HOUSE OF THE DEAD3"喽！这位卡普空代表人物目前与SEGA和广井王子来往频繁，真正的好戏还在后头，编者请大家以最为敏锐的视线留意CAP的动向(生4于DC的实现度120%，入交社长已就此点向天尊迁本社长通过口信，而生3在PS上推出的概率似乎更大一些)。另因天尊的威望有所下降，CAP已决定98年内推出全新格斗"SPAWN"，本作将彻底摆脱街霸的影子，天尊誓要让这"再生侠"达到昔年SF系列的"大佬"地位。因某三代基板与DC互换，DC将在该作街机面世后不久喜获移植。天尊与世嘉的战友关系于DC上升华。

最后是来自美国的可靠消息：CORE公司已彻底被DC演示的"SCUD RACE"所折服，DC在许多方面都超越了街机(如赛车车身的细节)！！！海外同样有相当之多的厂家已达成意向。ACCLAIM，GT INTERACTIVE，INTERPLAY，MICROPROSE，MIDWAY五大名厂目前正在开发奉献给DC的代表游戏。99年秋USA发售DC，这不又有APPALOOSA INTERACTIVE，ARGONAUT SOFTWARE，BIZARRE CREATION，RED LEMON STUDIOS，NO CLICH'S，UBI SOFT等厂商加入进来了吗？相信DC将在欧美大有作为，因为，DC与PC的关系非同一般。DC最火爆之处根本不是那无人能望其项背的POLYGON，而是其内建的MODEM！！！

综上所述，第三方OK。更可贵的是，本世纪终极家用机DREAMCAST拥有异常坚固的第二方阵营——微软，日立，NEC/VLSI，YAMAHA，统统是计算机业界的至尊——连天尊与格斗王都勇于向旧有迂腐观念挑战，从硬件上为DC注入活力，是为梦也。







▲入交社长重要一幕。在世嘉总部内，DREAMCAST轻松自如地向佳宾展示着由POLYGON描绘而成的社长头像——真是典型的SEGA STYLE！



▲记者们在1400人的梦幻超盛大酒会上架起"大炮阵"。媒体关心度最高。



◀世纪发表会上最为激动人心的时刻：会长祝酒。大川先生代表了世嘉的企业精神。天地变色。

世嘉之梦一定会实现！

壮志未酬岂能善休！妖刀泛起幽光



▲究极四点光源叠加效果

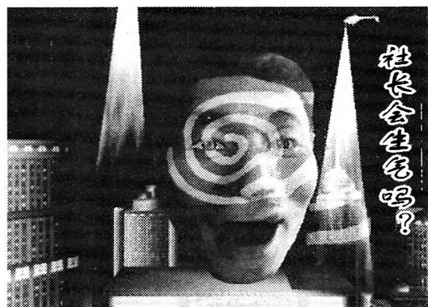


▲终极金属反射光效果



▲光源不是问题

▶透明不在话下



●DC拥有512×512的材质贴图解析度，8倍于N64！！！

而DC游戏画面解析度竟可高达1000线以上，如果需要的话！

在DC的世纪发表会上，SEGA公司旗下各部门精英纷纷亮相，而业界与SEGA交好的各大会社亦派出专员出席（业界高注目度VIP有：勇者之父堀井雄二先生，格兰蒂亚壮士队队长兼武装雄狮之父宫路武先生，史氏武市智行社长，艾尼福岛康博社长，柯氏社长兼CESA组织会长上月景正先生等。请玩家注意，几乎所有VIP到齐。）大家无不对DC怀有特别浓厚的兴趣。会场上以DC实体向佳宾播放的即时演算之"社长"DEMO画面，是由音速组（CS3）制作的，里面还有SONIC从社长面前"飞"过的画面呢！不仅如此，2研铃木部长更亲自率队在短期内制成一个"通天塔"的DEMO以供贵宾用手柄体验DC的盖世机能，软件商们则都为DC那超高效率的开发环境而拍手称快……DC的诞生，使SEGA这个品牌的凝聚力和号召力变得更加强大。对于公司自身与消费者而言都是如此。SOA执行总裁BERNIE STOLAR分析指出，"不仅在硬件上，DC的软件也是充满活力的。这个优势其他公司难以比拟。新世代竞争已完全不同于次世代，我认为索尼不会在99年发售PS2。你会发现SONY对PS2完全没有经验，他们同时缺乏的是新话题、新作品，老路子（指依靠史氏）难以解决实质问题。资金雄厚的任天堂则有能力凭靠自己的努力继续令这个世界更加'有趣'。DC在战略上是可靠的"。



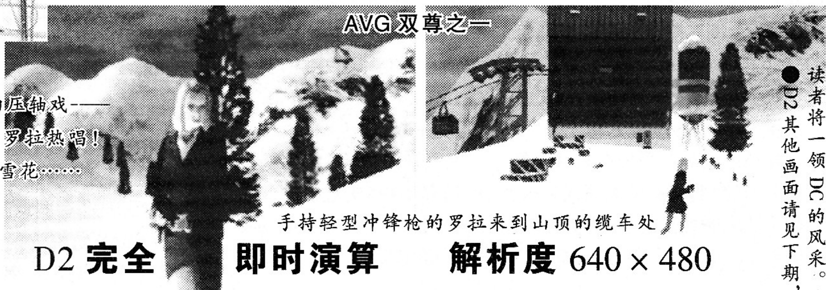
■东京电玩展上的小插曲：

在东京电玩展（98春）的最后一天，在SEGA公司的演出舞台上，举办了一场由饭野贤治先生所主演的现场表演活动。此时，原本坐在最前排观看的SEGA公司新任社长入交召一郎先生，在饭野的介绍下，上台做了简短的致词。而在入交社长致词完毕后，"个性派大师"做了如下发言："我非常喜欢入交先生，因此短时间之内我想我会继续和SEGA保持良好的关系。最低限度我想大概会为SEGA效力两个年头左右吧！"

眼下饭野及其同志正运用编程技巧以展现DC之超绝震憾机能。下图可以看出，D2中光源几乎无处不用，对POLYGON物体的刻画亦细致至极。在东京某大展览馆内，10000人欢聚一堂，同庆世界级巨作的诞生（网络上还有三百万人同步观看）……



D2感谢会的压轴戏——西城秀树先生为罗拉热唱！舞台上还飘起了雪花……



手持轻型冲锋枪的罗拉来到山顶的缆车处

D2完全即时演算　解析度640×480

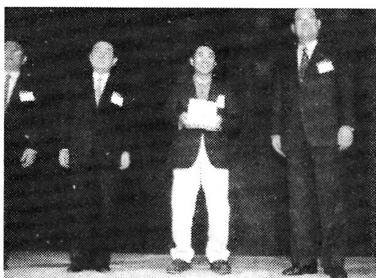
●读者将一领DC的风采。D2其他画面请见下期，



SEGA WILL CHANGE FOR BETTER



▲总裁对 DC 的热情远远超出你的想像。



▲日本电器公司、日立制作所、山叶公司、世嘉企业集团的"老总"们在此!

■10 亿 $ 要让 在美国无处不见:

身为最新进化(CPU 矩阵演算能力 OK!!)的家用机,DC 在任何一方面都遥遥领先。SEGA"曾经"表示:"就算 PS2 迟一年发售,恐怕难以在硬件上领先 DC,不过世嘉仍会视 SONY 为最大竞争者(注:SONY 是世界著名电器商,拥有多项独家技术。SOA 总裁 BS 告诫说'战术上要重视对手,搞不好索尼会在你头上打个包'),我们将认真制定战略并严格执行其中的每一步。"而长久以来其他会社或多或少对 SONY 也有些"看不惯",因此,五大家族才能"团结"起来实现这么个"梦"。(注:NEC 偏就要用 POWER VR2 来和 3DFX 的什么"呜嘟 2"叫板!看谁最"牛"!)

■读者的见地总是能够给人以启发(深层次讨论)

读者特稿的反响预想以上。这回,我们来看看江苏理工大学陆刚同学的认识(本刊会高度重视读者的评论稿,请作者安心):

大家不要忘记 SEGA 的重要盟友——MS,在其倡导下的新一代三维图形处理结构"TALISMAN"(计划在 DIRECT"X"6.0 中采用),通过分别设定远景物体和近景物体描绘频度的方式,可以用最低限度的改用频度描绘出高清晰度图形,利用类似 JPEG 规格的算法,可以将数据压缩为十二分之一,从而大幅度提高存储器的数据传输速度。目前 DC 可能使用此方式(天语/读者真厉害)。



HI-END 游戏

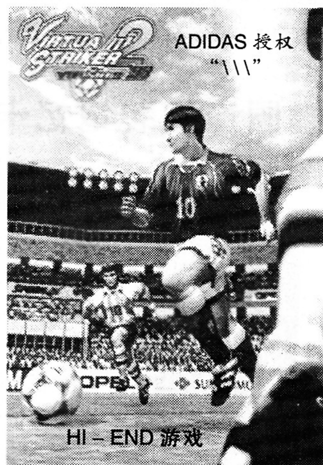
WINCE?绝非一般人想像的那样,是 WIN32 操作系统(NT 或 95)的改头换面,CE 是一个专为嵌入式系统重新编定的程序。它与日立芯片的兼容性也请大家放心,CE 最早支持的芯片便是 SH3 和 MIPS。可以说,SH 芯片与 CE 是嵌入式系统的黄金搭档。在 VLSI 公司发售最新围绕 SH4 所开发的 VPD400 板卡——"CODESIGN"平台时,WINCE 市场部经理 JAY JOHNSON 曾说,他已经看到一个正在成长中的市场,即"是一种综合型的产品,他部分是 DVD,部分是游戏机,部分是顶置盒,部分还是 INTERNET 终端。"这里的游戏机是什么?读者脱口而出——DREAMCAST!没错。

对于新主机,我认为其真正的杀手锏还是那枚 128 位 CPU 芯片,这恐怕也是世界上第一枚 128 位处理器。更高的位数,无疑会在舆论与玩家心理上取得优势。当初任天堂发售 64 位机的原因不正在于此吗?任氏原本要将世嘉与索尼的一军,却万万没有想到日立真的会专门开发一枚 128 位芯片,把这难题又回抛给了自己和索尼。他们再出 64 位机已不可能,最低也得是 128 位或 256 位。目前只是不知道还有哪家大公司会去开发 128 位芯片。日立在巨型机市场的表现可谓有目共睹,HITACHI CP-PAS 曾一度盘距世界第一的宝座,真到最近才被 INTEL 公司超过。正如 N64 是 SGI 的印地工作站之缩影一般,DREAMCAST 乃是小巨型的化身。

99 年游戏业界将大变革。半导体也是一样。世界上第一条 12 英寸圆片生产线将在年初投产(编者注:投产者系全球 500 强企业之一的 NEC),采用的是 0.25 和 0.18 微米技术,日立、东芝、富士通等社也将在年内起动新生产线。如果 SEGADC 也能用上这种技术,成本将下降 30~40%,那么成千上万的 POLYGON 能力、DVD 完全回放、INTERNET 终端与低价格将有可能实现。但愿世嘉能给世界一个惊喜。(天语/世嘉走在前面自有走在前面的有利因素……)

"We are going to bring a lot of freshness with much better graphics、much better audio"

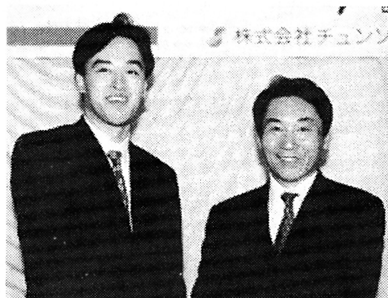
——SOA BS



ADIDAS 授权 "\\\"

HI-END 游戏

要警惕世嘉的银子,但更要提防那些专收非世嘉的银子而别有用心的人仕



◀「街 2」属于 DC。入交先生对年轻的中村光一社长寄予厚望。



▲时代见证人:SS 三四郎!其人于日本的人气度之高令人大跌眼镜。

▶目前,土星于欧洲的人气复苏,那是天尊 4 兆卡的功劳,这说明金子总是要发光的。苦尽甘来,历经了深重苦难的世嘉,前途光明!我们期待着!



世嘉带给人们快乐

科普园地

有必要深入讨论令玩家着迷的家用游戏机周边

索尼 PS 记忆卡解惑特集



责编天师

■记忆卡的这个那个

1.容量

PS 的记忆卡在设计的当初是以 1M 为记忆容量（和现在在电脑记忆体的计算单位：MB 并不相同。事实上，1MB 为 8M，而 1M 则约为 128K 而已。一般的磁片约约 10M 的容量）、内部被划分为 15 区的记忆空间。据编者所知，原来记忆卡应当是划分为 16 区，其中一区挪去作为控制所以一区有 8K 的存储空间。

2.用电吗？

PS 的记忆卡并不使用电池，由于它内部的记忆体颗粒是采用一种叫做 EPROM 的记忆体，只要透过适当的电压就可以改变记忆体的内容，并且永久的保存。

3.和手柄并列？

记忆卡插槽是设计在手柄插槽上方，当初的用意是要让一支手柄对应一片记忆卡，使记忆卡也可以记录手柄的使用状况。不过这样的美意最后也没有得到实现，因为手柄可以随时替换，这样做实在没有特别的意义。倒是现在也有许多游戏也会记录玩家的手柄设定状态，一片记忆卡也可以记录所有的手柄设定状态，倒也符合 SONY 的设计本意。

■国产组装记忆卡

1.缘起



▲这种样子的记忆卡大家没见过吧？这是台湾生产的 360 区的。

有鉴于原厂 SONY 所制作的记忆卡容量仅有 15 区，说实在的只要多同时玩几个游戏就会不够了，甚至有一些游戏一次就会把一片记忆卡的容量吃完。在玩家实在负担不起一再购置记忆卡的状态之下，港台产的记忆卡就因此而生了。

2.有什么好处？

这些港台制造的记忆卡有一个最大的特色就是通常都拥有 5 区以上的容量，有一些是采用 1MB 的记忆体，所以还会有多到 120 区的容量。但是 PS 主机的记忆体画面一次也只能处理 15 区的记忆体管理，那这么多区的记忆卡要如何使用呢？答案就是用切换的方式，切换一个个以 15 区为单位的记忆体区块，通常都采用 LED 的发光数字表示。

3.有什么坏处？

有许多的多区记忆卡都是采用压缩资料的方式，在换区的时候会要花不少的时间等候，有些不知情的玩家会以为记忆卡有问题而关机重来，这样反而会造成记忆资料的流失喔！加上采用的零件品质良莠不齐（虽然也有原厂记忆卡彩用相同记忆体颗粒的产品），也不知道哪天记忆就会突然消失了。

■记忆卡资料的流失

相信有许多玩家最关心的问题就是，记忆卡资料为何会无缘无故的流失。编者最近就收到了不少相同性质的问题，我想可以透过以下几个方法来分析：

1.老话一句，请问您用的是原厂记忆卡吗？当然，使用非原厂记忆卡而发生问题的话，也只能怪自己倒楣了。

2.记忆卡的使用有没有按规矩来，也就是在开机时、存储时，都不能随意取下记忆卡。（见“小常识”）

3.在日文原版的记忆卡说明书当中，曾有提到在频繁的开关动作之下，记忆卡的内容有可能会消失。这是因为记忆卡本身就是靠主机提供的电压来改变记忆体内容，频繁的开关电源和 RESET 按键都有可能导致主机内部产生瞬间混乱的电压，因而导致记忆体资料流失。

4.曾经有读者向编者问到，他的记忆卡的的确确是原装的，但是在经过一段时间的使用之后，还是发生了记忆流失的现象。我想除了以上的 2 点、3 点之外，还有一个原因就是您可能买到仿冒的原装记忆卡了。据编者观察，前些时候市场上的确有一批仿冒得相当精美的“原装”记忆卡出现在市场上，或许您正好买到了这种产品呢！

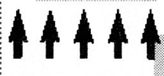
5.在中文包装的记忆卡出来之后，编者在上面也发现了一段文字。这段文字告诉使用者，在经过长时间的使用之后，记忆卡的内容还是有可能会消失。这……那我前面不都是白讲了吗！不过，编者相信这应该是厂商在极严苛的环境下，对新产品测试的结果。其实精密的电子新产品还是会受正常使用环境中的其他影响而损坏，但是那可能是在使用 5 年、10 年之后。恐怕您到时候也不见得会再使用它了！

■PS 的存档速度其慢无比？

当然了，这是指和 SS 的记忆卡存取速度相比而言。在这之前我要先解释何谓并列和序列的资料传送。所谓的并列传送就是依次将一组资料传送至目的地，而序列的方式就得要依次一个一个以排队的方式将资料送到目的地。由





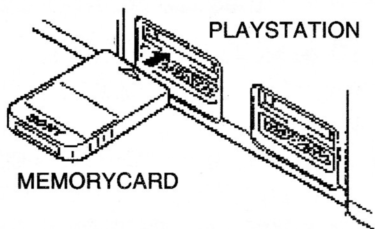


于PS在记忆卡插槽线路(汇流排)的设计部分是彩序列的方式，一个资料BIT一个资料BIT的送，再加上需要以电压改变记忆体的内容，搬移加上转换的动作不断的进行，自然就比SS利用并列的方式来的慢多了。

■总结：

编者最近因为记忆卡不够用，又跑到专卖店去买新的记忆卡！一看，哇！好多颜色可以选呢！想起去年的夏季、秋季限定的透明记忆卡没有买到的痛，于是毫不犹豫就选了一个漂亮的透明蓝色记忆卡。回过头来再看看港台制的记忆卡，似乎就没有那种值得收藏的感觉了。奉劝各位玩家们，还是少买非正厂的产品比较好，又没有保障，长得又丑(有一块大突起)。呵呵……希望这一次小天天的介绍还能让您满意，也欢迎多来信批评指教。

小·常·识



相信有许多玩家一定常常面临到当记忆容量不够，而要换一片记忆卡的问题。那么，到底在游戏当中能不能够交换记忆卡呢？答案是，只要不是正在存取记忆卡的状态(包括记忆体管理画面出现的时候)都可以拔取。而有些游戏因为会在一开机的时候，检查记忆卡的内容中有无游戏的存档资料（尤其以射击、动作游戏居多)，所以在刚刚开机的时候也是不能够随意拔除记忆卡的。

索尼PS震动摇杆二度解惑特辑

责编天师

■震动摇杆的种类：

有两种，以PS原厂制品而言，它们分别是：

- 1.ANALOGUE CONTROLER 震动摇杆(以下简称AC)
- 2.DUAL SHOCK 震动摇杆(以下简称DS)

■震动摇杆的原理：

不论是DS也好，AC也好，都是在位于手把左右两侧的地方加上一个"连接着不平衡重量金属块的马达"而已，藉着游戏所下的指令，马达就会旋转而产生震动。所以，要产生不同的震动也只要控制马达的转速即可。

■杰出的类比操控功能：

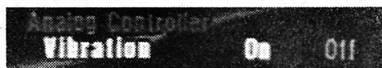
震动摇杆设计之初，除了要有"震"，那两根小小的摇杆也是重点之一。AC摇杆上那一个ANALOG键即可切换类比操控、模拟PS飞行摇杆、恢复十字键功能三种。前两个模式依不同的游戏会有不同的使用方法。至于DS摇杆则把上面模拟PS飞行摇杆的功能拿掉了，其他使用与AC一样。

■游戏会不会动？

只要游戏对应震动就行。当你确信"可以"之后，为什么你的震动摇杆还是不动声色呢？那也有可能是你没有把游戏当中对应震动动摇杆的选项打开吧！

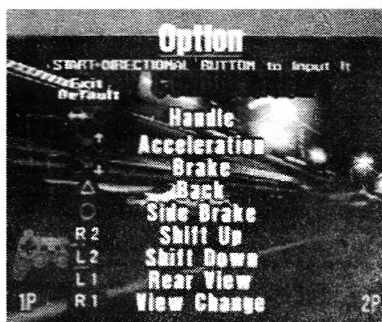
但这并不是说所有支援震动摇杆的游戏都一定会"震"。也有不少游戏仅仅支援震动摇杆的类比操控部分，AVG、RAC中都很常见，因此在游戏中发现能用小摇杆控制（使用模式切换钮进行模式切换后）而没有震感的游戏大致上就是这一类了。

▶首先要将"震动"设定为"有(ON)"，然后才能具体设定键位。





▲玩GT赛车时，将车子往墙上撞，就能体会到DS比AC震感要猛烈得多。

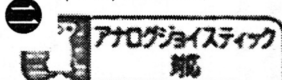


较早发售的AC在对应一些明确支援DS摇杆的游戏时，并无震动。有关这一点，编者也还蛮怀疑的。可是遇上"古惑狼2"后，就不得不相信其实AC与DS并也非完全相容了。虽然目前AC已经消失，但它的模拟飞行模式却是DS所没有的。反过来，DS却完全对应那些支援AC的游戏。

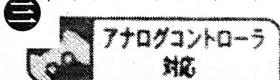


▶▼按模式切换键后，红色灯号(AC、DS)是类比操控模式，绿色(AC独有)则是模拟飞行摇杆模式。

▼只有AC能玩。



▼新游戏全部对应震动。



次世代天空

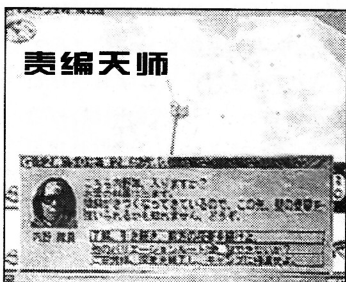
登峰造极

此类模拟从未见过

面对奇峰的考验，我等的决心也不退缩，征服山麓，是我们人生的使命。擅长于创新的SCE为PS玩家带来——苍天の白き神の座。因为本款节目有别于通常SLG，日文基础较好的朋友不妨试试看，一定有新感觉的。

PS　厂商:SCE　类型:登山 SLG　发售日:98年7月



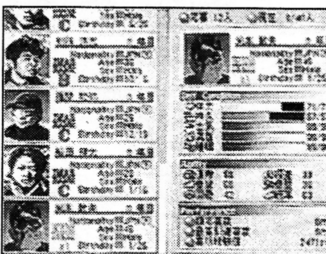


◀山峰都是虚拟的，有好几座，最高峰高达9000米。要先作准备和训练，然后从低往高攀登，一座一座来。

组成登山队，向未知的山岳挑战！

奇异的登山模拟游戏，为了呈现大自然壮丽景色，便选定PS主机！玩家要扮演登山队长，率领着一群杰出的队员，向人类从未踏过的群山挑战。在登山途中，雪崩、落石、强风等等严若的天候因素将成为阻挠你们前进的主因。此外因高山氧气不足、气压不定而引起的高山反应，或是成员冻伤、滑落山下等等的意外更是"家常便饭"。突破这些困难，在首次登山之后还有单独登山、不使用氧气瓶的无氧登山等等成就，你敢挑战吗？以奖章为目标试试看吧！

游戏时要按照流程一步一步地来，不可粗心大意！



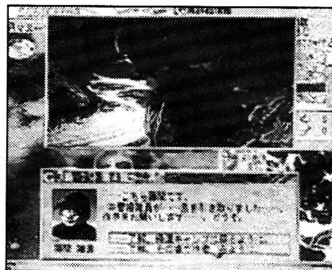
◀综合队员年龄、技能、性别来慎重选择小队成员。

1.小队组成和制定计划

一开始就必须拟定队员的组织与整体计划。虽然在登山队成立时便会有基本队员，不过玩家还是可以进行招募。成员固然以能力高强的人为佳，不过这些人多半经验丰富，相对年龄亦较大，可能会提早退休，所以起用年轻人，慢慢培养他的经验也很重要。所谓的整体计划则是指攀登山崖的时间和目标选择，意图挑战的时期和方位者是取决因素，之后便从队员中选取远征队，配合计划调度资材。

2.登山计划终于开始！

在当地完成基地札营的工作后，这才进入登山计划的主题。远片队将分成几个小队，各自执行接受的指示，在不同的方式下完成工作。远征的目标是一座没人登过的山峰，当然不会有开好的路，所以找寻该从哪里上山的路线，也是很重要的工作之一。随着路线往山顶延伸，队员们将在途中设置几处营区，等到接近山顶时由主队攻峰。

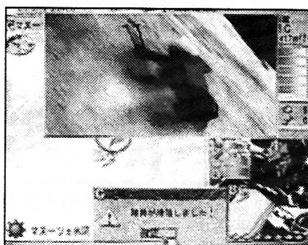




▲游戏时我们就可以看出，登山是一项极讲究团结的运动。

3.确保攀登路线，自设营帐

登山大队的前锋小队会先上山勘探路线，确定路线后便会设置营区。发现路线后，得先确定它的安全性，如果该路线危险，就要重新调查或是寻找别的路线上山。此外，找到可行的既定路线后，有的小队会负责提高该线的完全性，因此必须做某些防御工事，这样便可缩短通过该路径的时间，也可减少意外事故的发生率。当路线拓展到一定程度时，在中途设置的营区可做为中继站，再从该点延伸路线，这是专业作法。



◀登顶后，队员经验值提升。想得完美奖状的话就不要在山上乱丢垃圾哦！

4.向山顶的极峰进攻！

路线也确定了，中途也设置了多处营地，粮食和资源的补给都不成问题之后，距离山顶也不远了；这时便要从队员中选出精锐，组成攻峰小组（养兵千日，用你一时？），在极不稳定天候下，向最终目标迈进！山势愈高、天气变化愈大，队员的身体状况不但会受到影响，地形环境也会变得危险，因此选择登上顶峰的时机必须得当。成功的话，报纸会刊登出来，队员也会受到表扬，你们的足迹当然会名留登山史。万一失败？没关系，积累经验再试一次……

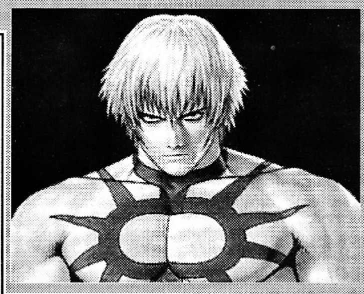
97 格斗之王

强力补遗 全连续技

SNK的作品相来以个性鲜明的角色和霸道的连续技而著称。当然，具有"一击必杀"效力的连续技更是屡见不鲜，那种把对手逼到角落后的疯狂进攻确实"成就感"十足。

如果你还没有进入街机厅与高手混战"97"的勇气，就不如对应下文在家用机上好好演练了。

PS SS ARC　厂商：SNK　类型：FTG　发售日：98年5月28日（PS版）



全角色的全部连续技特别公开，教你怎样成为硬派的格斗达人！

★注1：下面介绍的人物全部是采用'96模式

★注2：均以第一招命中为例

★注3：A（轻拳）、B（轻脚）、C（重拳）、D（重脚）、CD（超重击）

草雉京

●近身蹲下B、B、A＋"无式"（↓↘→↓↘→A或C）8HITS

●跳跃D＋下蹲B＋站立C＋毒咬（↓↘→C）＋罪咏（毒咬中→↘↓↙←A或C）＋罪咏（罪咏中→A或C）

●跳跃C＋落在对手背后C＋D＋琴月阳（→↘↓↙←B或D）7HITS

●跳跃C＋站立C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋荒咬（↓↘→A）＋九伤（荒咬中↓↘→A）＋鬼燃烧（→↓↘C）7HITS

●跳跃C＋站立C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋荒咬（↓↘→A）＋八锖（荒咬中→↘↓↙←A）7HITS

●跳跃D＋站立C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋大蛇雉（↓↙←↙↓↘→A或C）5HITS

●近身B、B、B＋鬼燃烧（→↓↘A）4HITS

●近身B、B、B＋94式月龙车（←↓↙B）4HITS

●跳跃D＋C＋94式暗钩手（↓↘→C）3HITS

●跳跃C＋下蹲B＋站立C＋94式胧车（←↓↙D）6HITS

●跳跃C＋落在对手背后C＋D＋大蛇雉（↓↙←↙↓↘→A或C）5HITS

●94轻暗钩手（↓↘→A）命中＋大跳跃C＋站立C＋94暗钩手（↓↘→C）4HITS

二阶堂红丸

●跳跃D＋下蹲B、B＋真空片手驹（↓↙←C）9HITS

●跳跃D＋下蹲C＋反动三段蹴（→↘↓↙←B）5HITS

●跳跃中↓D＋雷光拳（↓↘→↓↘→A）8HITS

●跳跃D＋落在对手背后C＋大发电者（近身→↘↓↙←→↘↓↙←A或C）

大门五郎

●跳跃D＋下蹲A＋天地返（近身→↘↓↙←→A或C）

●近身D＋下蹲C＋天地返（近身→↘↓↙←→A或C）

●跳跃D＋站立D＋天地返（近身→↘↓↙←→A或C）

●超重击（CD）＋命中＋切株返（←↙↓↘→C）

●跳跃D＋站立D＋下蹲C＋岚之山（近身→↘↓↙←→↘↓↙←B或D）＋续·切株返（←↙↓↘→B或D）

特瑞

●跳跃D＋站立D＋火焰冲拳（↓↙←A）3HITS

●对手在边角时跳跃D＋落下C＋站立C＋能量补充（←↙↓↘→B或D）＋碎石踢（↓↙←B）＋倒跃踢（→↓↘C）14HITS

●跳跃D＋落下C、C＋能量补充（←↙↓↘→B或D）＋能量喷泉（↓↙←↙→A或C）6HITS

●跳跃C＋下蹲B、A＋站立A＋高轨喷泉（↓↘→↓↘→B或D）9HITS

●跳跃C＋落下C＋MAX能量喷泉（↓↙←↙→A或C）6HITS

安迪

●下蹲B、A＋斩影拳（↙→A或C）＋我弹幸（斩影中↓↘→A或C）4HITS

●跳跃D＋落下C＋飞翔拳（↓↙→A或C）4HITS

●对手在边角时跳跃D＋下蹲C＋击臂背水掌（近身←↙↓↘→A或C）＋幻影不知火 上鄂（跳跃↓↙→B着地中→B）＋升龙拳（→↓↘A）14HITS

●对手在边角时跳跃D＋站立C＋击臂背水掌（近身←↙↓↘→A或C）＋MAX超裂破弹（↓↙←↙→B或D）22HITS

●近身时下蹲B、A＋MAX飞翔流星拳（↓↙→↓↙→A或C）8HITS

东丈

●跳跃D＋站立超重击＋电光踢（←↙↓↘→B或D）4HITS

●下蹲B、A＋爆烈拳（A连打）＋↓↘→A 7HITS

●下蹲B、B、B＋站立A＋死亡龙卷风（↓↘→↓↘→A或C）14HITS

●对手在边角时跳跃D＋站立C＋轻旋风拳（←↙↓↘→A）＋下蹲C＋→D＋电光踢（←↙↓↘→B或D）6HITS

●对手跳起时 黄金踵落（↓↙←B或D）＋电光踢（←↙↓↘→B或D）3HITS

●对手在边角跳起时 黄金踵落（↓↙←B或D）＋黄金踵落＋黄金踵落＋虎破脚（→↓↘D）9HITS

●跳跃C＋站立C＋→D＋黄金踵落（↓↙←B）＋死亡龙卷风（↓↘→↓↘→A）17HITS

坂崎良

●跳跃D＋站立C＋虎煌拳（↓↘→C）3HITS

●跳跃D＋站立C＋极限流连舞拳（近身←↙↓↘→C）＋飞燕疾风脚（→↘↓↙←D）8HITS

●跳跃 D＋站立 C＋霸王翔吼拳（→←↙↓↘→A 或 C）3HITS
●跳跃 D＋站立 C＋龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←A 或 C）17HITS
●近身 C＋猛虎雷神刚（↓↙←A 或 C）＋虎炮（→↓↘C）6HITS
●近身下蹲 B、A＋天地霸王拳（↓↘→↓↘→A 或 C）3HITS
●跳跃 D＋站立 C＋MAX 天地霸王拳（↓↘→↓↘→A 或 C）＋近身 C＋MAX 龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←A 或 C）一击必杀！

罗伯特

●下蹲 B、B＋飞燕旋风脚（→↘↓↙←D）6HITS
●近身 C＋极限流连舞脚（近身←↙↓↘→D）＋跳跃 CD 6HITS
●近身 C＋极限流连舞脚（近身←↙↓↘→D）＋飞燕龙神脚（跳跃中↓↙←B 或 D）＋C 7HITS
●对手在边角时 跳跃 D＋站立 C＋极限流连舞脚（←↙↓↘→D）＋飞燕神龙脚（跳跃中↓↙←B 或 D）＋龙牙（→↓↘C）9HITS
●近身站立 C＋极限流连舞脚（近身←↙↓↘→D）＋无影疾风重段脚（↓↘→↓↘→B 或 D）8HITS
●跳跃 D＋站立 C＋→＋龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←A 或 C）18HITS

坂崎由莉

●下蹲 B、A、A＋飞燕旋风脚（↓↙←B）4HITS
●下蹲 B、A＋空牙（→↓↘A 或 C）＋里空牙（着地时→↓↘A 或 C）5HITS
●跳跃 D＋站立 C＋空牙（→↓↘C）里空牙（着地时→↓↘A 或 C）5HITS
●跳跃 D＋站立 C 虎煌拳（↓↘→A 或 C）3HITS
●下蹲 B、A＋飞燕烈吼（↓↘→↓↘→A 或 C）13HITS
●下蹲 B、A＋飞燕凤凰脚（↓↘→↘↓↙←B 或 C）18HITS

莉安娜

●跳跃 D＋下蹲 B、A＋X 口径炮（↓蓄↑B 或 D）4HITS
●跳跃 C＋站立 D＋重力风暴（↓↘→↓↘→A 或 C）
●跳跃 C＋站立 D＋旋转的火花（↓↙←↙↓↘→B 或 D）5HITS
●跳跃 C＋V 字金锯（跳跃中↓↘→↘↓↙←A 或 C）2HITS
●轻涡旋发射器（←蓄→A）＋V 字金锯（跳跃中↓↘→↘↓↙←A 或 C）7HITS

拉尔夫

●跳跃 C＋下蹲 A＋超级阿根廷攻击（近身←↙↓↘→B 或 D）3HITS
●跳跃 C＋下蹲 A＋格林机关炮（←蓄→A 或 C）6HITS
●跳跃 C＋站立＋格林机关炮（←蓄→A 或 C）6HITS
●拉尔夫踢（←蓄→D）＋乘马机关炮拳（↓↙←↙↓↘→B 或 D）14HITS
●跳跃 C＋下蹲 C＋超级机炮拳（↓↘→↘↓↙←A 或 C）17HITS

克拉克

●跳跃 D＋下蹲 A＋超级阿根廷攻击（近身←↙↓↘→B 或 D）＋烈火闪光时（指令根中↓↘→A 或 C）4HITS
●跳跃 D＋站立 C＋终结阿根廷攻击（近身→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C）
●下蹲 B、A＋超级阿根廷攻击（近身←↙↓↘→B 或 D）＋烈火闪光时↓↘→A 或 C

麻宫雅典娜

●跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋精神力反射波（→↘↓↙←B 或 D）7HITS
●跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋空中闪光水晶波（跳跃中←→↘↓↙←A 或 C）
●对手在边角时跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋精神力反射波（→↘↓↙→B）＋闪光水晶波（←→↘↓↙←A 或 C）5HITS
●近身 A＋投技→C＋精神力反射波（→↘↓↙←B 或 D）＋闪光水晶波（←→↘↓↙←A 或 C）8HITS

镇元斋

●跳跃 C、C＋站立 C＋柳磷蓬莱（→↓↘C）16HITS
●跳跃 C＋站立 C、C＋瓢掌击（↓↙←A）4HITS
●下蹲 B＋站立 B＋柳磷蓬莱（→↓↘C）15HITS
●跳跃 C、C＋站立 C＋轰栏炎炮（↓↘→↓↘→C）4HITS

椎拳崇

●跳跃 D＋站立 D＋龙连打（近身→↓↘A 或 C 连按）＋B 15HITS
●跳跃 D＋站立 D＋龙连牙・地龙（←↙↓↘→A）5HITS
●跳跃 D＋站立 D＋MAX 仙气发动（近身↓↘→↓↘→A 或 C）14HITS
●站立 C＋神龙天舞脚（↓↘→↘↓↙←D）11HITS
●跳跃 D＋站立 A＋龙连牙天龙（←↙↓↘→C）5HITS
●下蹲 A、A＋仙气发动（近身↓↘→↓↘→A 或 C）＋龙跳跃 D＋站立 D＋MAX 仙气发动（近身↓↘→↓↘→A 或 C）15HITS

神乐千鹤

●跳跃 D＋站立 C＋神速之祝词（→↘↓↙←任一键）＋天瑞（神速祝词中↓↙←任一键）4HITS
●对手在边角时跳跃 D＋站立 C＋神速之祝词（→↘↓↙←任一键）＋百话・天神之理（→↓↘C）4HITS
●下蹲 B、A＋里面壶活之籁之布阵（↓↘→↓↘→B 或 D）25HITS
●跳跃 D＋站立 C＋之籁之布阵（↓↘→↓↘→B 或 D）23HITS

不知火舞

●跳跃＋站立 C＋白鹭之舞（→↓↘A 或 C）11HITS
●下蹲 B、B＋龙炎舞（↓↙←A 或 C）4HITS
●跳跃 D＋下蹲 C＋超必杀忍蜂（↓↙←↙↓↘→A 或 C）8HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞（跳跃中↓↙←A 或 C）＋白鹭舞（→↓↘A 或 C）3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞（跳跃中↓↙←A 或 C）＋飞翔龙炎舞（→↓↘B 或 D）3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞（跳跃中↓↙←A 或 C）＋必杀忍蜂（←↙↓↘→B 或 D）3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞（跳跃中↓↙←A 或 C）＋超必杀忍蜂（↓↙←↙↓↘→B 或 D）（或 MAX 超必杀忍蜂 14HITS）
●必杀忍蜂（←↙↓↘→B 或 D）＋飞翔龙炎舞（→↓↘B 或 D）

京

●下蹲 B＋站立 B＋落地击（→↓↘B 或 D）7HITS
●跳跃 D＋站立 D＋忘想踢（←↙↓↘→B）7HITS
●对手在边角时跳跃 D＋站立 D＋惊异玫瑰（→↓↘A）＋龙卷踢（→↘↓↙←D）11HITS
●跳跃 D＋站立 D＋MAX 沉默闪光（↓↙←↓↙←B 或 D）13HITS

金家藩

●下蹲 B、B、A＋空砂尘（↓蓄↑A 或 C）7HITS
●跳跃 D＋站立 D、C＋凤凰脚（↓↙←↙→B 或 D）15HITS
●下蹲 B、A＋凤凰脚（↓↙←↙→B 或 D）14HITS
●飞翔脚（跳跃中↓↘→B 或 D）＋空砂尘（↓蓄↑A 或 C）5HITS
●对手在边角向前跳跃时飞翔脚（跳跃中↓↘→B 或 D）＋凤凰脚（↓↙←↙→B 或 D）14HITS

陈可汉

●跳跃 D + 下蹲 A + 铁球大回转(A 或 C 连打)3HITS
●跳跃 D + 下蹲 A + 大破坏投掷(近身→↘↓↙←→C)
●下蹲 C + 铁球大回转(A 或 C 连打)2HITS
●近身 C + 铁球大暴走(↓↘→↘↓↙←A 或 C)12HITS
●跳跃 D + 下蹲 A + 铁球大压杀(↓↘→↓↘→A 或 C)3HITS

蔡宝健

●跳跃 C + 落在对手背后下蹲 B、A + 站立 C + 凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B 或 D)18HITS
●下蹲 C + →D + 凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B 或 D)16HITS
●跳跃 C、C + 落在对手背后下蹲 C + →D + C + 凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B 或 D)19HITS
●在对手跳起时疾走飞翔斩(←蓄→A 或 C) + →A 或 C + →A 或 C + →A 或 C + 凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B 或 C)18HITS
●对手在边角时疾走飞翔斩(←蓄→A 或 C) + →A 或 C + →A 或 C + ↘A 或 C + 下蹲 C + MAX 凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B 或 D)　一击必杀
●对手在边角跳跃时疾走飞翔斩(←蓄→A 或 C) + →A 或 C + →A 或 C + →A 或 C + ←A 或 C + ←A 或 C 6HITS

七枷社

●跳跃 C + 站立 D + 敲大锤(↓↙←C)6HITS
●超重击(CD) + 升龙决斗(→↓↘A 或 C)2HITS
●下蹲 D、A + 百万大锤蒸汽(↓↙←↙↓↘→A 或 C)16HITS
●近身 D + 百万大锤蒸汽(↓↙←↙↓↘→A 或 C)15HITS

夏尔米

●近身蹲下 B + 站立 B + 鞭笞(→↓↘B 或 D)2HITS
●跳跃 D + 站立 C + 大闪耀(近身→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C)
●跳跃 D + 落在对手背后 C + MAX 狂欢(近身←↙↓↘→←↙↓↘→A 或 C)

克丽丝

●跳跃 D + 站立 C + 滑触(↓↘→C)4HITS
●跳跃 D + 站立 C + 猪杀的空气(→↓↘B 或 D)5HITS
●跳跃 D + 下蹲 A + 站立 C + 滑触(↓↘→A 或 C)5HITS
●近身蹲下 B、A + 滑行者的踩踏(↓↙←↓↙←B 或 D)12HITS
●跳跃 D + 下蹲 A + →C + 连续滑触(↓↘→↓↘→A 或 C)8HITS

山崎龙二

●下蹲 B、A、A + 蛇拳中段(↓↘←B) + 5HITS
●跳跃 D + 站立 C + 制裁匕首(→↓↘C)6HITS
●爆弹(近身←↙↓↘→A 或 C)可连续用 5 回
●跳跃 C + 下蹲 C + 射杀(近身→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C)4HITS
●跳跃 C + 站立 C + 断头台(↓↘→↓↘→A 或 C)连按 AC 作追打 27HITS

玛丽

●跳跃 D + 站立 C + 指天回旋脚(←蓄→B 或 D) + 转踵落脚(↓↘→B 或 D)
●跳跃 D + 站立 C + →A + 垂直箭(→↓↘B 或 D)4HITS
●对手在边角时蹲下 B + 站立 A + 回身真落(近身←↙↓↘→A 或 C) + 垂直之箭(→↓↘B 或 D)
●近身下蹲 B + 站立 A + 玛丽台风(近身→↘↓↙←→↘↓↙←B 或 D)
●近身下蹲 B + 站立 A、A + 玛丽野玫瑰(↓↘→↘↓↙←A 或 C)
●对手在边角时跳跃 D + 站立 C + →A + 玛丽电闪光(↓↘→↓↘→B 或 D)

比利

●下蹲 B + 站立 B + 旋无杀棍(→↓↘A 或 C)4HITS
●近身下蹲 B、B + 站立 B + 集点连破棍(C 键连打)5HITS
●跳跃 D + 站立 C + 三节棍中段打(←↙↓↘→A 或 C) + 火炎三节棍中段打(三节棍中段打中↓↘→A 或 C)4HITS
●跳跃 D + 站立 C + 大旋风(↓↘→↓↘→A 或 C)4HITS

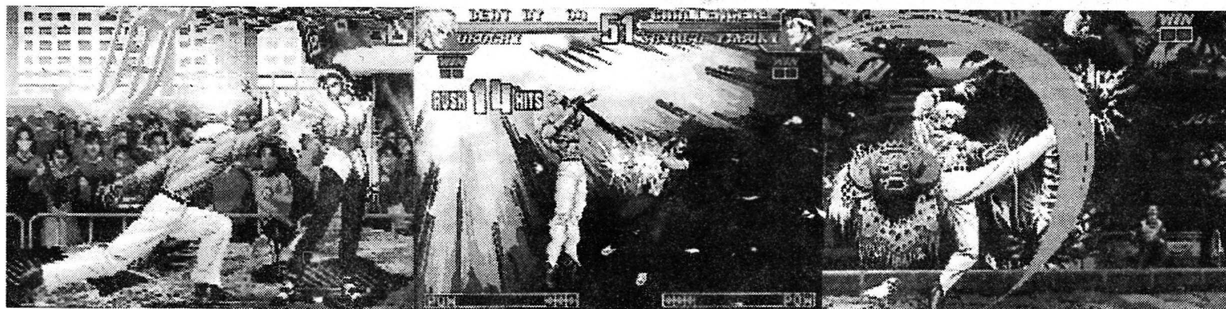
八神庵

●下蹲 B、A + 葵花(↓↙←A 或 C 三回连续输入)5HITS
●跳跃对手背后 B + 站立 B + 梦弹(→C・C) + 葵花(↓↙←A 或 C 三回输入)7HITS
●下蹲 B、A + 八雉女(↓↘→↙↓↘←A 或 C)10HITS
●近身 B + 屑风(近身←↙↓↘→A 或 C) + C + 葵花(↓↙←A 或 C 三回连输入)4HITS
●跳跃对手背后 B + 站立 C + 屑风(近身←↙↓↘→A 或 C) + C + 屑风 + C + 葵花(↓↙←A 或 C 三回连输入)
●跳跃对手背后 B + 站立 C + 屑风(近身←↙↓↘→A 或 C) + C + 屑风 + C + MAX 八雉女(↓↘→↙↓↘←A 或 C)一击必杀!

矢吹真吾

●近身下蹲 B、B、A + 毒咬未完成(↓↘→)5HITS
●近身 B + 胧车未完成(↓↙←D)4HITS
●跳跃 C + 站立 C + 胧车未完成(↓↙←B)3HITS
●下蹲 B + 站立 C + 燃烧真吾(↓↙←↙↓↘→A 或 C)6HITS
●胧车未完成(↓↙←B) + 毒咬未完成(↓↘→C)4HITS
●跳跃 D + 落下站立 C + 外式凤鳞(↓↘→↓↘→A 或 C)4HITS
●MAX 燃烧真吾(↓↙←↙↓↘→A 或 C) + MAX 外式凤鳞(↓↘→↓↘→A 或 C)一击必杀!

文:朱卫华
责编:PERFECT

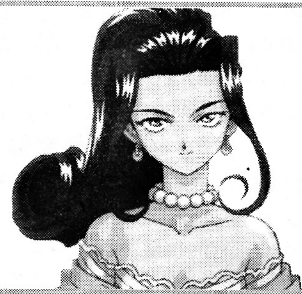


樱大战 2·望君珍重

续作再现 亲切异常

“樱大战”早已成为土星游戏中极具代表性的经典之作。而“樱 2”的推出则更进一步巩固了她在玩家心目中不可取代的地位。柔和的画面感受、全程语音、极具感染力的主体曲固然是一个优秀游戏应当具备的，但以人物感情牵引的主线，才是她优势中的优势，也是其能在众多游戏中出类拔萃的根本原因。

SS	厂商：SEGA	类型：AVG + SLG
	发售日：97.4.4	媒体：CD×3



一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

第四话——大暴！足之玉。

遭到枪击的米田住院已有一段时间，大神和樱战后到医院探望他。在医院的门外，樱看到一辆汽车正向小狗撞去。大神飞身救下小狗，却遭到车内一批陆军的攻击。车内的陆军大臣京极对樱出言不逊，这一切都使樱分外厌恶他。

进入医院后，大田遇到了加山，他没有解释为何在这里。见到米田后，樱忍不住将陆军攻击大神的事说了出来。此时，李红兰来探望米田。樱和大神见到她，都十分高兴。

在大神、樱和红兰准备离开时，米田叫住大神，将爱刀“神刀灭却”送给了他。走出医院后，大神收养了被救的小狗。众人回到帝剧为小狗取名字，却又各执一词，最后还是大神作了决定。取完名字后，红兰约大神 4:00 到她房间见面。

强制时间

1. 医院前——大神对樱身着夏装的感觉——很适合你（よく似合つてるよ）——樱好感度上升

2. 医院前——见到小狗遇险——飞身相救（飞で出して助ける！）

3. 马路上——遇到陆军——你们为什么不自报姓名（お前たちになのる名はない）

4. 马路上——遭到攻击——不答——樱好感度上升

5. 医院的走廊——遇到加山——的确……好（たしかけ…いいなあ）——大神性格转软

6. 米田病房——米田将爱刀相赠——好好保存它（おあすかりします）——大神性格转硬

7. 医院前——樱与红兰想收养小狗——好，就这么办（いいね、そうしよう！）——樱与红兰好感度上升

8. 二楼客厅——为小狗改名（与樱交谈时）——好，就叫小白（よし、シロにしよう）

9. 二楼客厅——红兰约大神去她房间——知道了，我会去的（わかつた、行くよ）——红兰好感度上升

自由时间

10. 3:00/更衣室——看到樱的衣服——进入浴室（体が胜手に风吕场の中に…）——大神性格转软/樱好感度上升

11. ——/浴室——被樱发现——离开（逃げ出す）

补充：3:20/音乐室——织姬问大神是否愿意为她配乐——好，试试看（よし、やつてみよう）——玩迷你游戏

3:40/中庭——樱想要大神陪她练剑——好，来吧！（よし、やろ！）——玩迷你游戏

注：如果迷你游戏者取得较高分数，好感度会有很大提升。

失去理智的李红兰

大神在 4:00 准时来到红兰的房间。原来她是想要大神试验她的新发明，并向大神讲述了自己的身世。

当晚，神奈与艾莉丝突然来找大神，说红兰与樱去绅川的酒吧探查京极，大神立刻前去追赶。

红兰和樱扮作陪酒者潜入酒吧，没有看到京极，却与一群饮酒的人发生了冲突。一个自称山口的人则请大神共饮。这时突然发生火灾。樱遇到大神，告诉他红兰看到熊熊燃烧的大火后失去了理智。大神找到红兰后她才清醒了过来。原来这是黑鬼会的人在纵火。正当二人被烈火围困时，翔鲸丸飞来，战斗随即展开。

12. 红兰的房间——大神拿着红兰的新发明——不答——红兰好感度上升

13. 大神的房间——得知红兰与樱离开了帝剧——好，知道了（よし、わかつた！）

14. 二层客厅——大神的反应——立刻追他们——（すぐに追いかけまれよう！）

15. 酒吧前——大神犹豫不决——好，去吧！（よし、いくぞ！）

16. 绅川酒吧——听到声音——到陪酒者的屋子（芸者のかした、奥の部屋）

17. 房间——被问来意——找同伴（仲间を探しに、です）

18. 房间——有火灾——要救 2 人（三人を助けに行く）

19. 走廊——樱说红兰独自进入火场——我去救红兰出来（俺が红兰を助に行く）——樱好感度上升

20. 酒吧深处——红兰不听大神劝告——打她的脸（颊をたたく）

21. 酒吧深处——离开火场——开右边的门（右のふすまを开ける）

22. 酒吧深处——离开火场——开正面的门（正面のふすまを开ける）

23. 酒吧深处——离开火场——开右面的门（右面のふすまを开ける）

24. 酒吧深处——离开火场——开左面的门（左面のふすまを开ける）

25. 酒吧外——遇敌——护卫作战（护卫作战いこう）

基本战术

玩家需要全力保护山口乘座车辆。它只能够承受三次攻击。因此要把车辆围在队列中间掩护其前进。战斗属性以“风”为佳。另外，不要把酒场的院门堵住，否则会影响车辆的撤出。

在战斗中，李红兰会觉得是自己发明的炸药给众人带来了麻烦。大神给予否定的回答(多くの人を幸せにできるよ)。

第五话——既开心又沮丧的暑假旅行

某天，完成工作的大神正在休息。橘前来告诉他自己将离开帝剧一段时间。这时，米田回来了，众人在乐屋中聚会。之中，米田突然宣布在即将来到的暑假中，大家要去海边旅行。听到这个消息，众人都兴奋不已。

强制时间

1. 乐屋——大神对玛利亚新衣服的感觉——很适合你(マリア…よく似合つてるよ)——玛利亚好感度上升

2. 乐屋——对米田邀请去旅行的感觉——非常感谢(ありがとうございます!)

准备之中

暑假第一天的早上，大神起床后打算四处看看同伴们准备的情况。在一个小时的自由时间里，抓紧些的话能够赢得许多同伴的好感度。

自由时间

3. 9:05/樱的房间——喜欢哪种颜色的衣服——红色(赤かな)

4. 9:30/医务室——樱在找药——晕船药比较好(酔いとめがあるといいなあ)

蔷薇组?

10:00大神准时来到玄关集合。这时，一批自称是帝国华击团蔷薇组的人出现了。原来他们的任务是代替花组保护帝剧。众人乘巴士出发了。旅途中，樱、玛利亚和艾莉丝邀请大神玩扑克牌。玩法与“争上游”类似，但不能出顺，不能代牌。

海滩上，大神遇到了加山，不知他为什么会在这里。回到旅馆，大神教织姬如何吃海鲜。用过晚餐，大家玩起了枕头。之后便精疲力尽的各自回屋休息了。第二天，游玩过后大家在后庭院看烟花。

次日一早，当玛丽亚来找大神要通讯机与帝剧联系时，大神却发现通讯机不见了……

强制时间

5. 玄关——出发前——是，我去了(はい、行つてきます!)

6. 玄关——遇到蔷薇组——我是大神一郎(自分は大神一郎です)——大神性格转硬

7. 巴士上——樱想与大神玩扑克——好，玩吧(よし、やろう!)——玩扑克

8. 旅馆前——神大西洋约大神去海边——这就去看看(それじや、行つてみるか)——完奈好感度上升

9. 海滩——大神想做什么——都去游泳(やつばり、ひたすら泳ぐよ)——红兰、神奈和樱好感度上升

10. 海滩——遇到加山——你怎么在这里(…お前、なぜここな?)

11. 旅馆内——织姬不知如何吃海鲜——蘸上酱油和WASABI(しようゆとわさびを使いなよ)——织姬好感度上升

12. 房间内——早纪要和大神同榻而眠——不太好(いや、それはまずうよ)——大神性格转硬

13. 房间内——玩枕头——保护樱(さくらをかばう)——樱好感度上升

14. 房间内——玩枕头——保护玛利亚(マリアをかばう)——玛利亚好感度上升

15. 房间内——玩枕头——保护利尼(しこをかばう)——利尼好感度上升

16. 房间内——打破了纸门——是……对不起(はい…すみません)

17. 大神的房间——神崎堇引诱大神——不答——神崎堇好感度上升

18. 大神的房间——被众人看到后的反应——发怒(怒る)——玛利亚好感度上升

19. 旅馆内——决定去哪儿玩——海边(海に行く)——神崎堇，艾莉丝和利尼好感度上升

20. 海上——见神崎堇跌进海里——帮助他(すみれを助ける)

21. 海滩——第一次见到利尼穿泳衣——很可爱(か、かわいい……)——利尼好感度上升

22. 旅馆外——艾莉丝觉得烟花很有趣——是呢(そうだね)——艾莉丝好感度上升

23. 旅馆外——放过烟花——好啊!(た~まや~つ!)红兰好感度上升

24. 大神的房间——玛利亚提出要与帝剧联络——是(ああ、そうだな)——玛利亚好感度上升

25. 大神的房间——找不到通讯机——二人再找找看(もう少の、二人で探そう)

通讯机遗失

这段自由时间内，大神会与玛利亚在旅馆内到处寻找通讯机。在遇到花组其余成员时，千万不要提起遗失通讯机的事，否则玛利亚的好感度会快速下降。

26. 庭——红兰问有没有用通讯机——是，有的(そ、そうだね)——红兰好感度上升

27. 走廊——神崎堇问哪个时刻印象最深——在海上玩时(海で游んだことかな)

28. 孔雀之间——早纪问大神来此的用意——在这间屋里找回遗失的物品(この部屋な忘れ物を…)

29. 凤凰之间——谁的泳衣好看——樱的泳衣(さくらくんの水着かな)——樱好感度上升/织姬好感度下降

30. 凤凰之间——问她们通讯机的事——有没有人来过我房间?(俺の部屋に、来なかつた?)——玛利亚好感度上升

31. 脱衣所——艾莉丝希望大神进浴——现在很忙(今は、忙ししから…)——大神性格转硬

32. 朱雀之间——如终找不到通讯机——不行，不应说任何话(…まだ、何とも言えないな)——玛利亚好感度上升





33.大堂——准备外出——不……还未准备好(いや、まだなんだ)

敌人的圈套

十一时，玛利亚突然离开，待他回来时将通讯机的碎片交给了大神。原来这是一个小孩在海边玩时捡到的。大神闻讯来到海滩调查，果然找到了其余的碎片——通讯机已被敌人破坏了！在附近的一个洞穴内，大神找到了另一部通讯机，并由此了解到黑鬼会准备攻击花组的阴谋。之后，玛利亚利用这部通讯机向帝剧发出了求助信号。这时潮水上涨，大神带着不会游泳的玛利亚游上了岸。在玛利亚清醒后，翔鲸号来到了，战斗也随即展开。

34.郊外——看到通讯机的碎片——是妨碍我们的通讯吗?(俺たちの通信を妨害するため?)——玛利亚好感度上升

35.洞穴内——通讯机声——接收通讯(受信してみる)——玛利亚好感度上升

36.洞穴内——金钢问增援方向——由海来(海から…)

37.洞穴内——玛利亚因不会游泳而气馁——强烈的鼓励她(强くはげます)——玛利亚好感度上升

38.岸上——玛利亚晕倒——握着她的手(手をぎる)——玛利亚好感度上升

基本战术

首先在三回合内破坏掉全部的灯柱，并将其余杂兵击倒。在只留下水狐一人时，金刚就会出现，他为水狐挡住了我方的攻击，此时要先击倒金刚，再集中攻击水狐。

战后结果

战斗过后，众人返回了帝剧。黑鬼会的行动破坏了他们的假期，但大家都因此振作起精神，准备与敌人战斗到底。

第六话——利尼！举起枪

徨的利尼

某天，战斗会议结束后，枫叫住大神，告诉他利尼最近有些反常。大神来到舞台，看到利尼正和艾莉丝为歌剧“青之鸟”作彩排。正当玛利亚问到利尼为什么而战时，利尼却无言以对，表情也更加复杂。在大神问第二遍时，利尼的表情更奇怪了……

强制时间

1.舞台——看到利尼正彩排“青之鸟”——不答——神崎堇和织姬好感度上升

各人的心情

利尼离开后，其他人也都相继离去，大神便到四处转转，查看各人的反应。在这段时间内，玩家有一小时可用，但到利尼房间找她时，自由时间便会终止。经过了解，原来最担心利尼的便是艾莉丝。大神鼓励他回复精神。一小时过后，大神会自动到利尼房间去找她。

自由时间

2.5:00/走廊——遇到代替椿的野村津慕美——一起加油吧(いつしよに、がんばろう)——大神性格转硬

3.5:00/书库——“青之鸟”代表什么——幸福(たしか[幸福]のことだよね)——玛利亚好感度上升

4.5:55/樱的房间——樱害怕打雷——不要紧，有我在这儿(大丈夫、俺がついてるよ)——樱好感度上升

被催眠的利尼

六点大神到利尼的房间找她。她问大神自己是为什么而战。大神回答她后，利尼情绪顿时激动起来，并赶大神离开，大神只好回自己房间了。不久，艾莉丝来找大神，说要把一个花环送给利尼，于是二人一起到利尼房间把花环送给了她。当利尼独自一人在房间内思考时，影山早纪出现了，她竟是黑鬼会的水狐！水狐利用催眠术控制了利尼，使其失去了意识……

间谍的暴露

帝剧外刮起了大风，一个神秘的男人告诉枫，早纪是黑鬼会的间谍，大神四处巡视了一下，没有发现异样。这时在走廊上遇到了枫，她问大神有没有见过早纪之后便急速离去。

自由时间

5.走廊——遇上枫

6.樱的房间——樱害怕打雷——不要理会(いいかけんにしなはれ!)

营救利尼

艾莉丝突然来找大神，说利尼不见了。大神立即赶到利尼房间，她果然不在屋内，而且还带走了机甲。众人在指令室集合后，从枫的口中得知了利尼的过去及早纪的事。大神意识到事态的严重性，决定外出找回利尼。

强制时间

7.指令室——利尼私自离去——早纪为何会?(なぜ、サキくんはしこを?)

8.指令室——下令出击——帝国华击团、出击！(帝国华击团、出击せよ!)——全员好感度上升

9.郊外——战斗前——与我一起来(俺と一绪に来てくれ)——艾莉丝好感度上升

战斗中

10.郊外——战斗时——很快就会变回原来的利尼(すごくかわいかつた)——艾莉丝好感度上升

11.郊外——战斗时——我不是敌人！(いや、俺は敌じやない!)

12.郊外——战斗时——不答

13.郊外——战斗时——我们是并肩作战的朋友！(一绪に战つた仲间じやないか!)——利尼苏醒

14.郊外——战斗时——和平时一样(全然平气だよ)——利尼好感度上升

基本战术

战斗时先要积极防御，等队员到齐，再让大神站在利尼身旁待命(不作任何攻击)。直到利尼苏醒。

利尼被唤醒后，水狐逃到另一战场，使用分身术向大神攻击，其中只有一个真身。当利尼行动时，她会找到真身的位置，众人可一拥而上，群起而攻之。

补充资料

5:30/玄关——玛利亚外出——一齐去?(いつしよにつて行こうか?)——玩迷你游戏

屋顶上——神奈在找钉子——好，我来帮忙(よし、手传うよ)——神奈好感度上升/玩迷你游戏

第七话——不适时的七夕

帝都的秋祭

一个月后，帝都的秋祭到了，大神和花组队员一同上街游玩，其中最开心的要数艾莉丝了。织姬邀请大神同行，大神欣然应允了。二人来到一位画家的摊位后，织姬批评他的作品水平太差。当画家说自己曾在意大利进修时，织姬突然显出非常反感的样子，并急匆匆地离开了。大神只好向那位画家道歉。

强制时间



1. 帝都——秋祭——去看看摊位（屋台をのぞうてみる）——玩迷你游戏

自我封闭的织姬

回到帝剧后，大神找不到织姬，猜测她可能把自己关在了房间里。大神只能四处转转以取得其他队员的好感。

自由时间

2.2:35/泳池——帮利尼取机械人——好，试试看（よし、やってみるか!）——利尼好感度上升/玩迷你游戏

织姬的父亲

三时，大神来到织姬房间找她，但她不肯开门。这时，津慕美说有位大叔在帝剧门外徘徊。大神闻讯到帝剧门外查看，原来那个所谓的大叔就是刚才的画家。他来此的目的与织姬有关大神请他到帝剧的食堂细谈后了解到，他原来是织姬的父亲，名叫绪方。他从前在意大利结识了名门之女卡莲，彼此深深相爱，但卡莲的双亲强烈反对二人的关系，并将他赶走。但那时卡莲已有了他的骨肉，这就是织姬，大神听后很同情他，谁知这一席话全被织姬听到了。她情绪非常激动，表示不愿接受这个现实，并赶走了绪方。

烦恼的大神

这件事使得大神心情非常混乱，不知如何是好。加山又出现了，希望大神能解决此事。之后大神离开房间，打算找织姬谈谈其父的事。

自由时间

3.9:30/往一楼梯前——红兰和樱担心织姬的事——我试试和她说（俺が、话をしてみるよ）——樱好感度上升

4.9:30/舞台——神崎堇在练习——原来如此（…なるほど）——神崎堇好感度上升/玩迷你游戏

织姬的决心

10:00正，大神来到了织姬的房间，敲了两次门，她仍不肯出来，于是大神便在门外不断劝他。经过努力，织姬终于打开了房门，向大神倾诉了自己的感觉，大神回房后想了很久，决定明日带织姬去找绪方。第二天，大神带织姬在帝都找到了绪方，但织姬仍不愿原谅父亲。这时，一群魔机兵出现了。在一发导弹射向织姬时，绪方奋不顾身救了她。织姬醒来后，看到了父亲为母亲卡莲的画像，这一切终于打动了织姬的心。这时敌人火车出现了，织姬异常愤怒，并要求留下来陪父亲。大神答应她一定回来相救，便去召集花组其他队员。

强制时间

5. 织姬的房间前——织姬的事——不，是有关系!（いや、关系ある!）

6. 织姬的房间前——求织姬出来——求求你，织姬!（赖む、织姬くん!）

7. 织姬的房间前——求织姬出来——不答

8. 织姬的房间前——向织姬询问其母的事——听卡莲的事（カソーンのことを同く）

9. 帝都——织姬决定留下来——不能留你在这儿（君を置いてはいけないよ!）——织姬好感度上升

基本战术

在第一场战斗中，织姬被火车捉住，关在地图左上方的屋内。因此只有八人应战。但尤其要注意的是不能让“烧尘”机甲进入关有织姬的屋内，因为他们会引爆屋内的炸弹。玩家应将战斗属性转为风迅速包围关有织姬的房屋，不让敌人靠近。大神到达屋内折除炸弹后便可成功救出二人，但第二场战斗也将随之展开。在这场战斗中，需要注意“十字焰”的攻击，它不受距离限制，但攻击方向是十字形，红兰、艾莉丝攻击它最实用。然后织姬和大神使用合体技便可击败敌方BOSS。当使用合体技时，织姬会因过去的任性而内疚，大神回答她不要放在心上（全然きにてなしは）。

战斗中

10. 帝都——折炸弹——小心的将它解体（慎重に解体しよう…）

11. 帝都——折炸弹——3（[3]だよな…）

12. 帝都——折炸弹——9（[9]だな）——成功

13. 帝都——救出织姬——将墙壁破坏（壁を破坏する!）

34 帝都——救回织姬——因为你是我们中重要的一员（大事な、仲间だからね）

战后结果

织姬终于明白了朋友的重要性，也与其父言归于好。当地和大神一齐到医院探望绪方时，绪方竟提出织姬的婚事，令大神与织姬尴尬不已。

第八话——帝都最长的一天

敌人的目标是樱

太正14年，11月9日，帝都下起了大雪。大批陆军向帝都各个机要部门发起了攻击。帝剧也未能幸免……大批叛军冲进了帝剧，并占领了一层和二层大部。遵照米田的指示，大神和樱在地下室取得仅剩的一件魔神器“珠”，乘轰雷号逃往花组支部。

途中，樱很为还留在帝剧的人担心，更对自己拥有“破邪之血”一事感到疑惑，大神便鼓励她振作精神。来到花组支部，迎接他们的竟然是椿，原来她是帝国华击团，风组的成员。她离开帝剧的目的，就是到北海道支部输送新型灵子甲胄——“天武”。而“天武”的威力更胜于从前的“神武”。这时，加山利用通讯机与大神联系，原来他是秘密行动部队，月组的成员。他表示将协助大神取回帝剧，帝剧的收复战开始了。

强制时间

1. 大神的房间——听到枪声——立即起床（飞び起きる）

2. 走廊——遇上樱——看看情况（样子を见る）

3. 走廊——遇上米田——这到底是……（これは、いつたい……）

4. 走廊——米田要大神离开——我不能这样做（そんな已と…てきません）

5. 走廊——向米田打听有关事情——魔神器是?（…魔神器?）

6. 走廊——叛军追上来——向地下逃去（地下へ逃げる）

7. 地下室——看到蔷薇组的人正与敌人搏斗——大家，为什么?（みなさんが…なぜ?）

8·轰雷号——樱担心其他人——有我和你一起（俺が、つい

てるよ)——樱好感度上升

9.花组支部——加山加何协助作战——令炮台天效(炮台を无か化してくれ)

基本战术

在战斗展开最初三个回合时不要靠近帝剧,以免造成不必要的损伤。待炮台被毁后,便可分兵两路,攻入帝剧。敌人的必杀技"智拳"不属于攻击技能,大可放心前进。

与花组会合

收复帝剧后,大神和樱在地下指令室找到了花组其余成员。这时,京极出现了,原来他就是整个事件的主谋,而鬼王竟是他的部下。短暂的对峙后,京极离开了。众人在作战指令室决定,首要任务是取回两件魔神器!

强制时间

10.指令室——听取有关情报——听有关京极的事(京极のこについて闻く)

11.指令室——取回魔神器——明白(わかいました!)

12.指令室——下达出击命令——帝国华击团、出击(帝国华击团、出击せよ!)——樱好感度上升

基本战术

这场战斗并不需要击倒敌方BOSS,只要前进到他跟前剧情便会推进。但在前进途中要小心"击炮"的攻击,最好先将其破坏。

来到神威面前,他会放出魔力使众人无法行动。只有拥有"破邪之血"的樱仍能上前与他对抗。樱奋勇作战,神威倒下后落出两件魔神器。鬼王见形势不妙,便离开了。

抉择

战斗后,终于得到了全部的魔神器,但樱的情绪却异常低落,拥有"破邪之血"的人利用魔神器便可使出破邪之力,但要以其生命作为代价。樱的父亲便是这样献出了生命。樱不想象其父一样死去,她只是想与普通少女一样,和喜欢的人永远在一起。大神为了让樱振作起来,毅然作出了抉择,破坏了三件魔神器,深受感动的樱在同伴的鼓励下,终于恢复了自信。经过月组的调查,得知敌人的大本营就在赤坂的地下。于是众人乘翔鲸号到达赤坂的上空,开始了新的战斗。

强制时间

13.花组支部——大神有信心吗——当然,有!(もちろん、あります!)

14.花组支部——不一定要破邪之力——我明白(…わかりました)

15.花组支部——樱很想做普通的少女——拥抱她(さくらを抱きしめる)——樱好感度上升

16.花组支部——鼓励队员——好,一起去吧(さあ、いつしよに行こう!)——樱好感度上升

17.翔鲸号——决定作战方案——潜入敌人内部(潜入作战でいます)——参照基本战术一

翔鲸号——决定作战方案——正面突破(正面突破作战でいます)——参照基本战术二

18·翔鲸号——下达出击命令——帝国华击团,出击!(帝国华击团、出击せよ!)——樱好感度上升

基本战术

经过漫长的战斗,众人终于来到黑鬼会的最深处。对手就是鬼王驾驶的"神威"。最好先派神崎堇用必杀技破坏掉所有蒸汽火箭,以减少不必要的损失。值得注意的是路旁的石像。它几乎是不堪一击的。但过几回合后,它会变成机兵,这就不大好对付了。冲到神威跟前,樱和大神使用必杀合体技,全力击倒了神威!

战斗结果

打败鬼王,众人准备回到地面。鬼王却用最后的力量引发了地震。幸好花组成员及时离开。战斗完结后,大家都平安回到了帝剧。同时,平叛军追使反叛的陆军相继投降,京极在其住所开枪自杀了……

第九话——剧场的圣诞节

新的公演

冬天,在帝剧的二楼客厅集合了花组的众人,大家都在谈论新的公演"奇迹之钟"一事。准能有幸作为主角出演呢,这是大家最感兴趣的问题。就这样,樱等人便各自准备公演的器材。正当大神准备离开客厅时,枫请他4:45到她房间,说有事要他帮忙。

强制时间

1.二楼客厅——喜欢冬天吗?——喜欢(冬は、好きだよ)

2.二楼客厅——冬天有什么好?——可以玩(冬ならではの游びかある)

3.二楼客厅——有圣诞的公演——很期待呢(乐しみだなあ)

公演前的准备

大神这次有三十分钟自由时间。五分钟后,分别会遇上椿、由里和霞,她们会要求大神帮忙。在乐屋,大神从艾莉丝口中得知12月24日是利尼的生日。

自由时间

4.舞台——看到玛利亚在整理舞台——为什么只准备下面(どうして下准备だけなんだい?)

5.乐屋——12月24日是谁的生日?——利尼(しこかな?)

谁是主角?

4:45大神来到枫的房间,枫告诉他这次"奇迹之钟"的公演要由大神选择主角,而四个候选人就是好感度相对高的樱、艾莉丝、神崎堇和利尼。到了5:30,大神便可选择去帮椿、由里和霞中的一人。事后,大神为选择主角一事烦恼。于是,椿便约大神去食堂谈此事。当晚,当大神在帝剧散步时,分别遇到了樱、艾莉丝、神崎堇和利尼。她们也在为主角一事而烦恼。经过大神的劝慰,四人终于平静下来。第二天,众人集合在乐屋等待大神的决择。最终,大神选择了樱……

强制时间

6.枫的房间——枫告诉大神,要由他选择公演的主角——是,明白(……はい、わかりました)

7.走廊——去帮谁?——去帮椿(椿を手传いに行く)

8.食堂——大神会选谁?——还没决定(谁かいいが、わからないんだ)

9.游戏室——神崎堇要做主角——现在还在考虑(まだ·考えるところだよ)——神崎堇好感度上升

10.中庭——利尼想跳舞——是,好(ああ、いいとも)

11.舞台——樱在练习——加油,樱(かんばれよ、さくらくん)——樱好感度上升

12.艾莉丝的房间——担心主角的事——没有这样的事(そんなことはないよ)——艾莉丝好感度上升

出演

12月24日帝国歌剧团圣诞公演"奇迹之钟"终于上演。花组各人的表演打动了每一个观众。

文:侯一

钢铁世纪战

突破传统 挑战未来

世嘉突然发表的厚重世界观新作。没想到竟然是令人惊讶的幻想模拟RPG，起用热门插画家而引起极大话题，游戏系统本身也颇具深度，似乎是个值得"没落中"的土星玩家期待的作品，当大家看过下面的介绍后，应有所体会。


责编天师

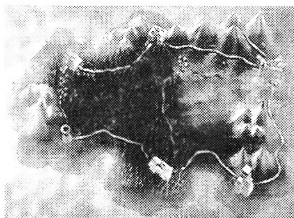
SS	厂商:世嘉企业	类型:S·RPG
	发售日:98年夏季发售	

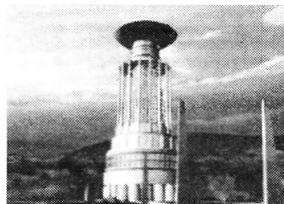
公开游戏的世界设定和主角鲁西安的伤悲故事！

●被封闭隔离的颓废世界

"钢铁世纪战"的主要舞台，是一座叫做艾都亚尔德且被浓雾封锁起来的孤岛。此岛原先是古代大陆的一部分，却因为在超文明时代发生核融合炉爆炸事件，而渐渐脱离大陆。古代文明的人们为了隐藏这个秘密，于是采用浓雾将这里封锁隔离，从此与世隔绝。

时光飞逝岁月如梭，岛上逐渐发展出独自的文化。日常生活中开始出现机器、钢铁和烟囱，冒出的黑烟充斥在城镇中，产业革命的巅峰期开始！（部分古代文明的人留在岛上当监视者，岛民称之为杜人）


▲这是该岛的外型图，可见其上有六座外型十分不同的巨大建筑，那便是6大都市。




●艾都亚尔德岛上6大都市

3年前发生的"大灾害"引发了地壳变动和气象异常等灾变，使得岛上的土地逐渐沙漠化，绝大多数的市民只好在这6大都市生活。但是在某些地区，却出现极贫民和禁治产者所形成的团体不定期的聚集，他们给都市里的人们造成了一个极大的威胁。

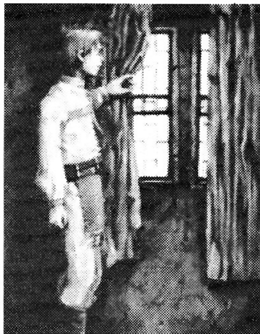
上图依次是该岛的快乐和艺能的游乐之都"彩都"，机械工学、热力学之都"烟都"。还有政治经济中心"皇都"，位于岛上西北方的农业都市"苍都"以及武器商人斡旋的钢铁之都"暴都"和奇怪的水之都"雾都"。

工业污染使主角的妹妹死于非命！

游戏的主角叫做鲁西安，有一个双胞胎的妹妹，但是因为她一出生就有先天性惧光症，16岁那年不幸死去。

鲁西安认为害死妹妹的，是不断排放出有害物质的重水（水中含有毒重金属离子）处理工厂，为了找工厂负责人报仇而展开旅行……


▶公害：重水排放。





▲鲁西安出生于暴都附近的贫民区，妹妹成为公害下的牺牲者，他立志为她报仇。自幼生长于贫民区的他看惯犯罪与社会的黑暗面，可说是一匹危险的狼。

像我这样也会有骑士来保护吗？



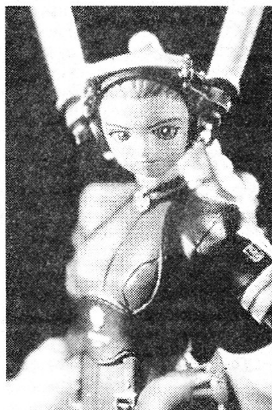

哥哥一定会成为你的骑士的，我保证！

鲁西安经常坐在妹妹的床头，朗读骑士和公主的故事给她听。渐渐地妹妹开始向往起骑士和公主之间的故事，于是鲁西安答应要为了妹妹而努力成为骑士。但是就在主角还没能成为骑士之时，妹妹就已经一睡不醒了。现年20岁的鲁西安对世间的不公平感到无比愤怒，下定决心展开复仇的旅程。



角色设定非常具有个性





机械模型设计、制作

●竹谷隆之：雨宫庆太的"人造人间"等作品中不可或缺的模型制作者，也曾协助天野喜孝进行角色模型制作。玩家或许对他很生疏，不过在特摄（特殊角色拍摄）及模型界中，其在世界范围内的知名度极高。

角色设计

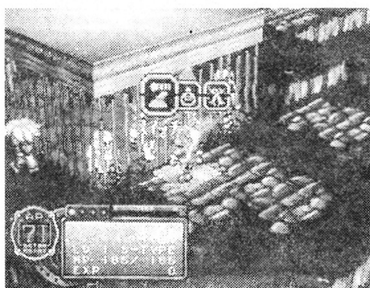
●村田莲尔：众所周知的"豪血寺"系列的角色设计者，她独特笔触的图案及用色技巧最令人印象深刻。最近以自由插画家在各界活跃着，"ULTRA JUMP"杂志封面设计即出自她手，在日本很有名。

◀恰洛儿·缪，现年17岁，是王国的女王。养尊处优，不知世间险恶，遇到危险仍然不知不觉，不懂得怀疑别人的女孩。恰洛儿小时候曾经从迪伦那学习拳法，一些花拳乡腿还懂得一点啦！

高战术性的游戏新系统有别于往常S·RPG！

舞台设定是基于"近未来的颓废世界"而设计的，但并非像传统小说那样是现实社会的延伸。本作带给玩家的是一种在科幻电影中机械自动化的感觉，在未来的世界中还夹杂着像古老蒸气机的运作。我们可以看到"王国"、"骑士"、"公主"等单字的片段出现，也可看出剧情本身就像是一个以剑和魔法构成的、出乎玩家意料之外的幻想科技世界。

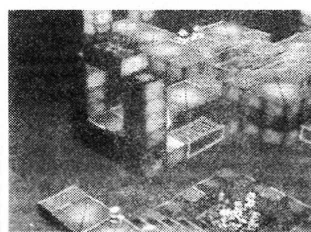
游戏主要是以战略SLG为主体设计出的幻想RPG。在游戏画面或动画中将展现以缩微模型加上CG动画技术经摄影合成的视觉效果，重现独特的映像美。竹古的世界观及村田氏的角色，便呈现出这款如梦似幻的游戏。



游戏的主体是以战略立体战场展开的SLG，基本上以回合制的模拟战斗来说明会比较容易了解。

要通过地图的条件不单单只是要将敌人全灭，随着剧情的进行还有各式各样的条件设定，所以并不是说只要竭尽全力作战就可以了。

地图本身不是平面，而是以立体的方式呈现。因为游戏中可以变更视点、放大缩小，所以即使是很复杂的立体地图也可以仔细地看清楚。



▲像SEGA某SLG的双层设定。站得越高，攻击力越强。

■3D迷宫般的地图

在游戏地图中和从照片所判别的画面会有层次的差别。有了高度的概念，当然从高处向低处的攻击会比较有利。这种具有高度概念的战略SLG不是史无前例，不过"钢铁世纪战"创新之处就是地图的阶层构造分为二个层次。在第二层配置使用飞行道具的角色，在第一层的角色则以剑进行接近战，本作拥有战略性相当高的地图系统。

■各式各样的机关以3D表现

在地图中不只是有障碍物，还会设置许多的大型机关，也有可能是陷阱或门的小机关，十分丰富。

角色们不只是从头到尾光在战斗而已，有时还得运用地图中各式机关才能顺利达成游戏目的。

地图中的机关是以3D绘图的方式来加以呈现的，机关随剧情需要所表现的各种动作当然会在画面上一一呈现。



▶主角的攻击手段除了用剑外，还会发飞行道具。画面还真有点像光明与黑暗3。



◀消费AP使战斗自由度变高。方式有先移后攻，先攻后移，移攻移，移攻攻。



■自由分配行动点数(AP)

模拟地图中的行动是采用一种"行动点数"的游戏系统，一采取移动或攻击等等的行动就会削减这项行动点数。就因为有了这种东西，角色可以自由地选择所要采取的行动。敌人也因为只能在行动点数的范围内行动，所以只要能精密地计算，就可以展开十分有利的战术。

另外，因为地图的过关条件不只是将敌人全灭，所以有效率地行动来通过各式各样的机关是很重要的。视情况的不同，有时与其战斗不如将行动点数分配来操作机关，也许结果会更好呢！

■在武器中内藏着蒸气机械？

其实在这个游戏中有一项称作"蒸气机械"的设定，那就是在每个角色使用的武器当中都内藏着一些特殊设计。

角色随着攻击将会不断聚集热量，而且似乎还可以将其再转变成攻击的力量，此设定和必杀技的运用也有一定联系。

深海迷踪

效仿天尊 追求另类

世嘉本社为SS壮威的第二弹，题材的原创性较高而游戏的进行方式则有些像“生”系，因为是“超大作”，可能有比较独特的地方。从该游戏画面上看，这又是一款非常依赖CG的作品，至于游戏性如何就要由玩家来评判(DEEP FEAR)

SS　厂商：世嘉　类型：深海恐怖求生
发售日：98年夏季发售



☆一系列神秘的事件导致了悲剧的发生★

责编天师

在马里亚那海沟深处，美国海军一艘最新型号的洲际弹道导弹核潜艇“海狐”(SSN－22:SEA FOX)突然失去控制……

事情的经过是这样的——21世纪初头，美国空军设立在内华达州的雷达捕捉到大气层外有“神秘物体”正急速接近地球的奇怪信号，没多久，那个由于剧烈摩擦而燃烧起来的“神秘物体”拖着火炎便掉进了太平洋海底。

之后海军急忙派出最新锐的“海狐”到出事地点去调查并回收不明物体。在太平洋海面下300米处其实是有着一座由四根巨柱支撑的庞大建筑(SSN－01:BIG TABLE)，它是个利用马里亚那海沟的断裂层改造而成的美海军潜艇海下补给基地。核子动力的“海狐”号正是为了执行长期秘密任务而泊在BIG TABLE基地的，正当为了不明物体事件而准备出发时，一系列不思议事件发生了。

平日完全听从指挥的“海狐”突然反航，以极速向BIG TABLE基地一头撞去，这下造成双方的通讯中断。更加过分的是，搭载有MK48鱼雷的“海狐”突然将其发射，正好打中基地的要害——氧气供给系统。

此时，“BIG TABLE”基地指挥官古兰希上校，为了防止事态扩大，首先通知了基地组织的民间救助会社“ERS”以协助对沃兹巴古博士进行援救。



主人公

●名叫约翰，正是ERS中最活跃的一个，原是美国特种部队SEAL的队员。不幸的是3年前其未婚妻在一次海难中失踪了，约翰一直为没能救出她而自责。

☆系统比较独特★

上面说过，这游戏极像生2，画面除了有HP计之外，还有一条AIR计，显然，在特定情况下会出现缺氧状态。在营救博士并脱出基地的过程除了怪物化的人类和异形外，重重机关和谜题也在等着玩家解决。游戏想要突出的就是恐怖二字，因此，在背景的处理上采用了昏暗光，更有由川井宪次(KENJI KAWAI)先生所着力渲染的BGM，可能会令人有所不安(PS版“攻壳机动队”中的音乐和编曲就都是川井先生所负责的)。





▲▶JOHN和MOOKY乘潜艇到了基地便发现了这个身受重伤的男子，可他却要求你们杀死他，JOHN惊呆了，可男子仍在哀求。接下来那男子开始从脸上发生异变，接着手脚都变得像植物的枝杈一样，并向MOOKY发动进攻。游戏开始…



▲“AIR”的设定加剧了玩家的紧张感，但具体使用方法不明。

●沙朗是个有个性的女孩儿，从外貌上就能看出来。





●智商达180的微生物学者，是被救助对象之一。

木奇

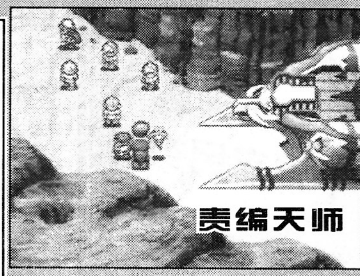


●EMERGENCY RESCUE SERVICE的成员之一，与JOHN是好朋友，会驾驶小型潜水艇，性格开朗喜运动。

银河之星 2

土星名作终于登场

不朽的 RPG 终于发表最新情报了。作为 MEGA CD 上最轰动的 RPG，相信大家都十分期待这部作品的推出！由于厂方为了使游戏质素再提高些，造成发售日的延期。本款作品属于"不可错过"型，这里向 RPG 迷推荐。



责编天师

SS　厂商:角川书店　类型:RPG　发售日:98 年 7 月 23 日!!!



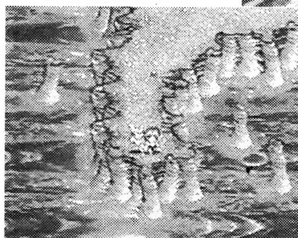
九年前诞生的"银河"系列水准很高 藉由土星的普及已被我国玩家接受

▶精美 OVA 的动画场景玩家必看!

万众期待的"银河之星 2"终于在东京电玩展登场，前面 MEGA CD 版推出时，由于剧情极富变化，且整体设计精细自然，所以立刻获得极大好评。原先说是只想改良部分游戏画面，然后完全移植游戏内容，后来变化为"既然决定要制作，不如推出全新的作品"！在这个前提下，除了系统之外，连剧情或是画面也做了大幅变更，因此玩家将会有完全不同的体验。"2"中追加了前作所没有的剧情，收录的动画达 1 个小时以上，大概可说是"银河之星"的完全版吧！

高速读盘展开战斗，从原野画面一探究竟！

▼刻画非常细致的迷宫。



▲神秘气氛的蓝塔。角色行动时，蓝色星球当然也跟着动。

这回是全面改良，所以原野画面部分当然也不例外，虽然地图上的城镇或迷宫位置并没有改变，不过从所得到的画面当中，可以看出整体设计更富立体感。另外，发色数的增加使画面呈现更好的质感。

在 MEGA CD 版中曾有人批评原野上的移动速度太慢，当然这回做了修正。因为采用了"1"的"选择遭遇制"(可避开敌人不与其战斗)，所以在原野上并不会遭遇敌人。战斗时基本上是在迷宫中进行，战斗时不是一次读取全部资料，而是在角色待机时间，预先读取接下来的攻击类型资料，这样的处理过程将大大提升读取速度，令人游戏时愉快、舒畅。

感人的情节要打过才能体会到！

发出白色的光芒，然后光球飞向蓝色之塔。西洛与自己考古学家的祖父魁恩，亲眼看到这个奇特的现象，并与自称红龙之子的露比前往蓝色之塔。在静寂的世界中，做梦也没想到会遇见十分神秘的少女露西亚……

在主角的冒险故事中，主要描写来自蓝星的少女露西亚，逐渐找到人类内心情感的过程。由于"银河之星 2"有着十分深奥的内容，所以随着游戏的进行，可体验到言语无法形容的感动。编者注/本作的声优与 MEGA CD 版完全相同。玩家被高质画面和音效（ADX 系统采用）吸引而获得更多的感动之时，不要忘记配音者的功劳。

另外 SS 版全新的"纹章系统"也值得一试。如果装备上你得到的纹章，将可使用这个纹章所具有的魔法威力。如西洛本身无法习得火炎魔法，但只要能够装备炎之纹章，就可使用火系魔法了。2 种纹章还可组合成大威力的合成魔法呢！

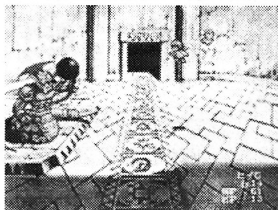


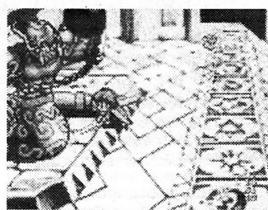
◀最右边的是赌徒隆法，他很有两下子，西洛与自称是他老婆的小猫露比为了将受到强力诅咒的露西亚带回，不得不求助于他，隆法则沉迷于赌博而完全不予理睬。不过后来了解了真相，隆法主动提出帮助，他那"不检"的行为有时也能派上用场哦！看他赌博时的样子就知道了。本游戏动画之精美，已达相当之地步。

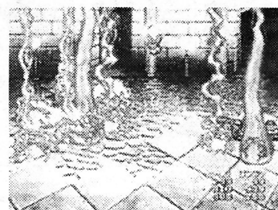
游戏中有各种魔法效果，部分魔法还能放缩！

"银河之星 2"的魔法有火、水等属性，而且会配合角色的特性有各种类型，例如西洛能使用魔法剑，隆法则是精神魔法的高手。

当然水或雷等魔法都有不同的效果，大家可以看到十分华丽的画面。另外，新作中有部分的魔法能使用扩大、缩小机能，所以将使战斗过程更富变化。





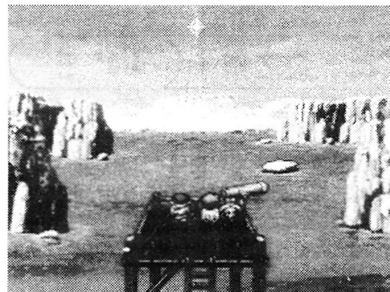


角色脸部画面大量重新绘制！

不仅是角色的台词能够替玩家表达心情（如赌棍隆法），角色脸部表情之细致更达 200 种以上！本作比较看重以玩家的立场进行故事发展，且不但音质提升，BGM 也是由为"GRANDIA"谱写出瑰丽篇章的岩垂德行先生负责。同时制作者说，"银河之星 2"是饱含着玩家的热情支持的，"我们将会以最大的心力进行制作"，并希望能够超越大家心中的期待，相信有或没有玩过"1"的玩家在"2"的世界里都能获得感动，游戏的世界观将吸引每一个人。



◀随着情节发展，露西亚的表情会有丰富的喜怒哀乐变化，这也成为游戏乐趣之一。

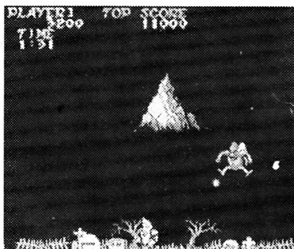


◀蓝色之塔上出现巨大的光柱！然后蓝光被塔吸入……本游戏的剧情、音乐和画面的表现都十分出色，加之 1 个小时的动画，此 2 枚组的 RPG 是蕴含着实力派工作人员的巨大心力的。

～卡普空怀旧游戏集锦～

S、P 厂商：CAPCOM 类型：ETC 发售日：98 年夏！

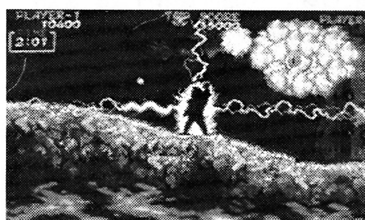
魔界村 & 大魔界村 & 超魔界村



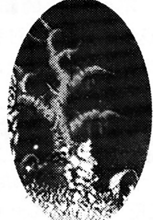
◀这是最早的『魔界村』。

最近移植超老游戏已成为风气，不仅是 CAPCOM，连 KONAMI 也加入进来。后者专门为 SS 移植了 10 数款在 FC 上被至尊至爱的经典节目(仅限动作、射击类，汇集于 1 张光碟之中)，如企鹅大冒险、兵蜂等等，都是 86 年附近的。

那么天尊呢？魔界村系列一向被业界奉若不朽之作，其极为杰出的动作性就是在今天看来，也相当令人赞叹。贵为骑士的主角独自向魔界进军，游戏氛围独特。前两部作品分别诞生于 85、88 年，SFC 版"超"则是 1991 年了。次世代完全移植！

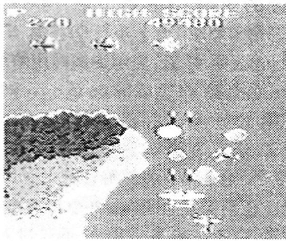


◀『大魔界村』有了魔法。



◀『超魔界村』是原创的。

1942 & 1943 & 1943 改



◀1942 是采用空中回旋来闪避敌袭的划时代射击。

无论是街机还是家用机(FC)，大家对这几部作品的认知程度可说是"非常高"了吧？CAPCOM 历代射击汇于一张 CD 中，在当今游戏界如此繁荣的"时代"，玩家是否乐于接受？

在当时看来，冈本吉起先生这几部作品的完成度很高：以太平洋战争的舞台，巨大的战列舰和航空母舰，数不清的大小飞机，而主角的 P38 却仍是那么突出。当时的许多设定，现在的 STG 不也在遵循吗？



▲玩家还记得这情景吗？

CAPCOMGENARATION

秘技天地　方偏技秘

主持人：风马

MI JI TIAN DI

PS　铁拳3　FP 5

隐藏角色及模式：每当用一名角色通关一次（不论难度与局数）便会多出一名新角色，这样的新角色共有九名；而当这九人出现之后再用他们各通关一次，就会出现一个隐藏的"TEKKEN BALL MODE"；在这个隐藏模式中，只要打败小恐龙阿贡，就可以使用它对战了；另外，如果在"SURVIVAL MODE"或"TIME ATTACK MODE"中取得排名，签入"GON"后也可以使用阿贡来对战；当打"TEKKEN BALL MODE"第四遍时，只要打败关底"Dr. B"，就可以使用他了。

北京　已经练成五种"铁蹄十连踢"，觉得"铁拳王"早已不是对手的　风马

SS　J联盟实况·炎之射手　FP 5

六支隐藏的球队：在"J—LEAGUE MODE"中的1ST STAGE和2ND STAGE之后积分若在100以上，就可以用"日本东部明星队"和"日本西部明星队"；在"TOURNAMENT"中获胜就可以使用"日本梦之队"；在"J—LEAGUE MODE"的1ST STAGE中取得五连胜，就可以使用"世界梦之队"；在难度NOMAL时，打通"J—LEAGUE MODE"，就可以使用"世界明星队"；在难度为HARD时打通"J—LEAGUE MODE"，就可以使用"柯纳米明星队"。

北京　心里明白中国队只要有我(四个蹄子)就一定会出线的绿茵黑马　风马

SS　超级机器人大战F·完结篇　FP 3

伙伴的说得：①在第37话，用阿姆罗（アムロ）或卡缪（カミーユ）可以说得卡特尔（カトル）；②在第41话，用卡特尔可以说得迪奥（デュオ）；③在第47话，先用迪奥再用特罗瓦（トロワ）可以说得希罗（ヒイロ）；④在第44话或第46话，用卡特尔可以说得特罗瓦（トロワ）；⑤在第50话，在第七回合将巴斯克（バスク）击倒，见到卡缪的事件就可以了，之后在第63话或第66话弗乌（フォウ）就会自动登录；⑥在第63话，用卡缪可以说得罗萨米亚（ロザミア）；⑦托德（トッド）的说得可以在第13话用翔（ショウ）、或在第47话先用玛贝尔（マーベル），再用翔、或者在第51话用翔，而若进入隐藏关第54话就可以直接让托德加入；⑧在第60话先用德蒙（ドモン）再用琳（レイン）说得阿琳维（アレンビー），这样在第64话就可以让琳说得阿琳维加入。

北京　早已练就地图兵器"风马大暴走"，准备在宇宙中一展身手的　风马

ARC　幕末浪漫～月华的剑士　FP 4

出招补漏：

枫(觉醒后)	(超)活心伏龙	↓↙←↙→+AB同按
	(潜)活心亢龙	↓↙←↙→+B
一条明	天文·星久巡	↓↑+C
	护人刑	→↘↓↙←+B
紫镜	天慈悲刺	近敌时→↘↓↙←+C
斩铁	骸缝	空中↓↘→+A or B
神崎十三	超奥义追加技：	超奥义中↓↘→+B
天野漂	高飞车	→↘↓↙←+C
	桂马久高上	→↘+C·C
直卫示源	绝咆哮	→↓↘+B
雪	冰镜	←↙↓↘→+C
李烈火	炎龙摆尾	→↘↓↙←+A or B
	天影脚	空中　↓+C
玄武之翁	龟舞·天	→↘↓↙←+C

各角色共通技：　DOWN足拂　↘+C

DOWN移动起上　DOWN中控杆←or→

乱舞奥义：这是剑质为SPEED型的角色所共有的。当气力槽达到MAXIMUM状态，同时体力出现血红闪动时，便能使用技剑质"乱舞奥义"。"乱舞奥义"指令为↓↓+AB同按，输入发动后，在状态失久前，一定时间内通常技能出现CANCEL效果（类似于〈街霸ZERO2〉中的'O C'启动）

浙江平湖　周琛

ARC　合金弹头2　FP 4

部分隐藏加分及人质：①在第一关将一个骑骆驼的敌人干掉后，朝最高一棵树上，不断开枪，将打下许多香蕉及两个人质。

②在第一关会出现一个直升机中队，首先将红色的直升机击毁后，剩下的直升机将相继撞毁并以每架一万的分数递增。

③在第二关将矿工变成的木乃伊干掉后走进矿井开枪，会打出一个人质。

进入墓室后向一个巫婆开枪，巫婆会交出一个分值为50000的宝石（注意，吃掉宝石后应马上离开，否则巫婆会自爆）。向墓室里所有刻有眼形花纹石开枪，会打出宝石，而且在最后一个眼形石下开枪会打出九颗宝石及30000分。

④在第三关第一列火车上有两节红色车厢，进入后可得两个隐藏加分及一个人质。

获得第三件究极武器法：整个游戏中仅有第五关及第六关出现符号为"L"的究极武器——激光枪，其实仍可获得一次激光枪，方法为：在打第3关BOSS时，左边会出现一个旅行者，此时马上将飞机放掉，他会留下第三件激光枪（假如乘坐飞机，他会扔下汽油）。

变身法：在第四关，如果能在短时间一次吃掉5个以上宝物的话，人物会变身。变身后马尔克和达玛子弹会变大，菲欧和江里的子弹会变成跟踪手雷。

助手加入法：在第一关将一辆汽车消灭后，走到一个木架子下向上开枪，会打下一个人质，他会协同你作战，并发"冲击波"消灭敌人。

河南信阳　宋好雨

ARC　饿狼传说RB2　FP 5

隐藏角色Alfored登场：只要在不失一局，并且至少要有5次曾使用"潜在能力"来OVER对手的情况下通关，他就会登场向你挑战了。

陕西西安　张扬

ARC　饿狼传说REAL BOUT　FP 7

不知火舞的新服饰：只要玩家用舞以PERFECT结果（或被舞结果，这样比较容易）对手时，舞就会换上她的新衣服，很漂亮的哟。（注：此秘技只针对街机版，PS及SS版不存在）

陕西西安　张扬

ARC　傲剑狂刀　FP 4

部分人物的连续技：龙吟凤：轻斩→轻腿→重腿→重脚→密传赛路→华山翔影落剑式



诸葛雄：小跳攻击→重斩→重腿→密传套路→擒锁斩

一真和尚：回钩扫腿→抡劈→挥天→一柱擎天→水月挽花

三昧棍→轻腿2次→轻斩2次→重斩→密传套路

→鹞翻旋棍

司徒翎：玉带围腰→轻斩→轻脚→立重腿→虎爪爬山

（一技必杀）：蹲轻腿→立轻斩→近立重斩→玉带围腰→蹲轻腿→立轻斩→近立重腿→虎爪爬山→蹲轻斩→立重斩→密传套路→浑元烈扫鞭

独孤残：蹲重斩→前冲蹲重斩→立重斩→回旋双剑→天残腾天翦→截地翦

金轮童子：轻斩→轻腿→立重斩→四连踢（→重脚）→火环升龙→怒环九叠

（一技必杀）：蹲轻斩2下→立轻斩→立重斩→四连踢（→重脚）第一下→密传套路第9下→立轻斩2下→立重斩→四连踢（→重脚）→光环升龙→怒环九叠

注：（→重脚）是特殊技四连踢

阴阳判官：前冲轻斩→轻斩→轻腿→重腿→重斩→密传套路→巫蛊鬼电

普陀使者：法轮下斩或盘坐龙卷或重脚→轻斩→重腿→立重斩→立轻腿→立重斩→立轻腿→密传套路→释天镇地佛六字大明咒。（注：若用立重斩→立轻腿时，对手被逼至版边，且在空中防御时，此招可无限使用，虽不能伤害对方，却是无赖胜利法之一，而对方则完全处于防卫状态，根本不能还手）。

鬼塚客：立轻斩→立轻腿→立重斩→凰环→↘重脚→龙潜→蟹刀

蹲轻腿→立重腿→虫走→密传套路→怒忍风→龙潜→蟹刀

上官羽：跳跃重斩→近立轻斩→掷天斩→跳重斩（其落地时）→立轻斩→胡旋破→掷天斩→小跳追击→烽火追魂。

四川峨眉山　张勇

马语：我为中国人制作的格斗游戏而欢呼，并对制作者表示敬意，希望他们能再接再厉，作出能让日本人也着迷的游戏。不过，我却觉得这款集合许多游戏长处的国人游戏，在人名方面却缺乏新意。虽然我不认为类似五、六十年代武侠小说中的人名有什么不好，但做为今人来说应该有创新。大家不觉得我们属于自己的现代化偶像（指漫画、动画、游戏中的偶像）几乎等于零吗？象“鬼塚客”这样的人名（?），早在古时候刚刚出现在人们记忆中时，确实是新奇的、有趣的，但过了几百、几千年后，我们还要企图用这些东西来取悦资讯和见闻都很丰富的年轻人们，没有任何新意。这不能不说是我们流行文艺作品中的一种悲哀。我更希望制作者们能创造出属于中国人的世界级偶像。

PS　最终幻想Ⅶ　FP 7

有料的怪物：在地图的东南一个狭长的岛屿上，有很长的沙滩，只要在上面行走就会碰上一种沙蚕，攻击力很低，但打败它却可以得到5000G及MP全回复，很值的哟。但要注意它会突然发出全力一击，三级QUAKE会攻击力大涨，一下子就会使你每个成员损失七千多点HP。另外在大空洞深处有一种罐子一样的怪物，通常两个一起出现，它们只会偷盗，不会攻击。打败它们可得EXP12000点及AP2400点，真是惊人啊。

陕西西安　张扬

PS　最终幻想·战略版　FP 6

一箭双雕的职业练法：这个游戏里有很多特殊职业，它们的特技很有效，但持有特殊职业的人想要练别的职业的特技不太容易。因为我们要靠这些特技去打敌人，但要学别的职业的特技就必须换成相应的职业，这时特技却不能用了。有一个一箭双雕的方法：找一个普通仲间转成要练的职业，在战斗到只剩一个敌人时，封住它的行动（用时间魔法或把它变成小鸡）。让这个普通仲间受别的同伴攻击，别让那个持特技的人给那个普通仲间加HP，就会发现取得的JP全加在了要练的职业上了，而且别的同伴也通过攻击提高了等级。

陕西西安　为了参与本刊和为本刊成长做贡献而“豁出去了”的　张扬

PS　盗墓者1/2　FP 6

简单的超远跳跃法：前几期杂志上刊登的超远跳跃法太繁琐了，在此我想详细解释一下：这个游戏中，地面其实是分许多格的，在推石块时，推一次正好使石块移动一格，在游戏中出现的跳跃平台无论多么狭小也至少有一格，或是一格的n倍（n为整数）而蕾拉在超远跳时助跑的距离也正好是一格，所以说一格的跳跃平台从最后面起跑正好跑到最前面时起跳。所以对于，立在空中的一格跳跃平台可从平台最后面起跑完成超远跳。别的我们还可以注意到，蕾拉的后退小跳（即方向键拉一下↓）的距离也正好是一格，即从一格平台的最前面跳到最后面。最后我们可以总结出比较简便的超远跳法：先缓步走向平台最边缘，再后退小跳，再拉个并按住跳键即可。在实际中也可随机应变，在倒数第三关中，也很多连续的一格跳跃平台，有些平台你跳上时，已经在一格的最后面，可直接助跑，起跳。在第一关中，有一处爬上后身后有一块远距离的岩石，需要超远跳才可跳过。你可在爬上那块岩石上后马上来个倒地翻身（它的距离也正好是一格），助跑，起跳。

陕西西安　张扬

PS　武士之刃2　FP 5

使用“傻瓜”的条件：玩家若想使用外表得意的“傻瓜”，首先要进入百人斩模式中，以No Continue的情况完成百人斩，若玩家所使用的角色是鸣镜馆一方则完成百人斩后便可在对刃之间使用“鸣镜馆傻瓜”，反之则可使用“舍阴党傻瓜”。此外，若在完成使用傻瓜条件下进入“胜田之间”，则傻瓜将成为最终BOOS。

重庆56005部队　欧阳传泽

SS　危机制造者　FP 8

隐藏人物：首先进入PASSWORD模式中，输入XFIFTYONEX然后按着X键+C键来决定，如果听到一声音效便告成功，进入游戏主角就会变成外星人！另外，如果在PASSWORD，模式中输入“SAVAGEAPES”然后同时按着X键+C键来决定，开始游戏后，主角将变成熊人。

背景变为“线条”画面：在游戏中，按START键，暂停，输入←、←、→、→、←、→、←、→，之后按START返回游戏即可成功。

练习模式：在STAGE选择画面中，同时按R+Z键如果成功，将自动进入练习STAGE中，到时，游戏中完全没有行人及车辆。可以先“认认路”

重庆56005部队　欧阳传泽

SS　职棒球会的创造　FP 8

Ending画面：在进入游戏标题画面之前，会有“Let' s make!!”的Logo。这时，只需在短时间内输入“X、Y、Z、X、Y、Z、A、B、L”成功的话，便可以立刻看到Ending画面。如果输入的是“X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、A”的话，游戏中所有的监督。便会一个个向玩家自我介绍。

重庆56005部队　欧阳传泽

马语：“欧阳，还四（是）你记挂我，子（只）有你对我好”（肉麻台湾电视剧台词）……，废话少说，这位欧阳玩友一次就给我一车“草料”，如果全登上的话，本栏目只好改名为“欧阳天地”了。当然，我会分几次慢慢登出的。

SS　超级机器人大战F·完结篇　FP 4

得到隐藏的超强武器：在完结篇中，许多机体都可以得到隐藏的超强武器，具体方法如下：

1. 不择手段的取得大量资金（至少在百万以上）。

2. 当机体改造可以达到十层时，将机器人攻击力居第一、第二位的武器改造至极限，如还有大量剩余金钱，便可以高价购买一种新武器。如：将ダンクーガ的“断空剑”、“断空炮”修改十级后，便会出现新

的强力必杀"断空光牙剑",威力可达 5600!!(但必须用高价购买,否则无法得到。)

用上述方法还可以得到**ゴーツョーグン**、**ヤクト・ドーガ**、**グレートマヅンガー**、**サザビー**、**キユベレイ** mk Ⅱ、**Vガンダム**等机体的超级 MAP 武器,以及兜・甲儿的新机体**マジンカイザー**的第二种新 MAP 武器。

陕西咸阳　想加入地球联邦军
却苦无专用座机的　马磊・MONEY

SS 洛克人 X4 FP 5

隐藏飞行器:用游戏的第一位主角,蓝色的"ROCKMAN・X"开始新游戏。在原始森林的那一关"JUNGLE"(BOSS 为一只机器蜘蛛)中,一直向前走(向右),至岔路口向下,一级石阶的右边有一条似乎不可进入的瀑布,其实可以从瀑布中穿过,见到一台机器。站上去之后可以得到飞行器,作用是可以在跳跃至空中时停留一段时间。

陕西咸阳　马磊

SS 恶魔召唤师・灵魂黑客 FP 3

快速合成秘神和珍兽:玩过这个游戏的朋友都知道,秘神和珍兽是两种必须在合体事故中产生的种族。而靠 COMP 合体 5%的事故率不知要 RESET 多少次才能合出秘神和珍兽。但如果在 COMP 中装上名为"**コペルニクス**"的芯片就可以把事故率提高到 94%,那么在对应的合体条件下,就可以以很高的成功率合出这两个种族。取得这个软件的方法是用 LV30 的女神**フオルトウナ**在电脑网络中的"王国屋"内与名为**ミセスリヨーコ**的委托人进行交换。此外在平时也使用这种软件进行 COMP 合体也可发生事故,有时可以合成出比主角 LV 高许多的强力恶魔。

"狡猾"性格恶魔忠诚度上升法:在游戏中"狡猾"性格的恶魔是不会在战斗提高忠诚度的,除了给这种恶魔礼物之外,还可以使用在芝滨八角酒店购买的酒类,将恶魔的性格变为"友爱"或"狞猛",在战斗中下达 GUARD 或 ATTACK 的指令就可使恶魔的忠诚度迅速上升。

取得道具"ソーマ":道具"**ソーマ**"十分珍贵,可以完全回复 HP 和 MP 并解除一切不良状态(同上位魔法"**ソーマ神权现**"的功效一样),但只能在迷宫中捡到。其实只要在各个迷宫内说得邪神**バチセカマク**加入,并使其忠诚度上升到最大,到业魔殿进行魔晶变化就可得到"**ソーマ**"。

习得最强魔法:还记得主角在第三个虚拟剧情中扮演的女召唤师**ナオミ**的强力上位魔法吗?真是十分强劲,难道我们就不能再次使用了吗?其实只要把女主角**ネミツサ**的等级练到 85 级以上就会出现这些强力的上位魔法。

特殊的剑合体:通常剑合体可以合成出 8 种不属性的村正剑,但若与特殊的恶魔合体便可合出一些的特殊的兵器。如女神**スカアハ**,鬼神**フツヌシ**,魔神**オーデイン**等,特别是与 49 级破坏神**セイテンタイセイ**(它就是中国家喻户晓的孙悟空)合体可得到孙悟空的专用兵器如意棒。

湖北武汉　不知风马是属于哪个种族恶魔召唤师的　刘永达

风论:"女神转生"系列的兽魔合体一直是此游戏的精髓所在,而合成的设定好坏就是玩者津津乐道的东西,比如说利用事故率来合成隐藏的角色,是一项很新颖的设计。

GB 第二次超级机器人大战 G FP 7

快速脱出法:第 18 话"脱出"中最让人头痛的便是"甲儿"的速度太慢。在 8 轮机会中未能到达脱出口而导至 GAME OVER。本人建议用"V2"的地图武器将他干掉,过幕再修理。命比钱重要啊!

内蒙古呼和浩特　想坐上"风马高达"参战的　S.W

马语:这位 S.W 在游戏房中因玩"生物危机 2"而误将几位"硬汉"的"铁拳 3"记录消掉了,至今还因为惧怕他们的"铁拳"而不敢再去游戏房。本期登出一些关于"铁拳 3"的秘技,大概可以为你缓解一些这方面的恐惧吧!

GB 魔界塔士 3 FP 5

隐藏的魔法商店:游戏刚开始不久,在第二个见到的城镇的旅店中,会看见有一个楼梯,走进去则会来到一个游泳池。在池子最左边上方的墙角里往下走 2 步并往左拐就会走出旅店,走进原本不能进入的河流中,顺着河流走到尽头,上方就是隐藏魔法商店,可买到当时最强的魔法。

福建厦门　买了 4 年《电子游戏软件》却第一次投稿的　潘鹏

GB 魔界塔士 2 FP 6

机器人的快速回复 HP 法:当机器人需要补充 HP 时,只要给它装备上一种防具,就会发现它的 HP 已有所回复。这时若除下防具,HP 也不会减少,则可反复装备,解除,直至 HP 补满。(注:装备武器或魔法也可达同样效果,但会消耗使用次数)

免费住宿法:先用怪物的回复魔法回复全员的 HP 值,再到旅店中住宿。因为住宿费是以 1HP/1 **ホロ**计算,所以当 HP 满时就可免费住宿,怪物的 MP 值又可完全回复了。　**福建厦门　潘鹏**

风论:利用游戏中某些物品的特性或者某项系统的设定来达到某些利己的目的,也是秘技中的一大类,以上两条就属此类。

GB 热斗・饿狼传说 RBS FP 5

使用 GEESE 和 IORI:在 OPTION 中,按←+A 选择"SOUND TEST"一项,则其中会多出一项"SOFT DIP",在它的下面有八个"0",把第一个"0"换成"1",即可在选人画面中,把光标对准 BILLY 和 KRAUSER。按一下"START"键,即可选用八神和吉斯。

超强模式:把那八个"0"中的倒数第四个"0"换成"1"即可。此模式中,可随时使用超必杀技,在 S.POWER 时,可使用潜在能力。

慢动作:游戏中,先按暂停,之后即可用 SELECT 键来看慢动作了。

观看电脑对战:选择模式时,按住 B 键选择即可。

吉斯的出招:必杀技:烈风拳↓←+B
烈风双拳→↓←+B
当身(上段)↓→+A
当身(中段)↓→+B
疾风拳　空中↓←+B
疾风双拳　空中↓→+B
邪影拳←→+B
超必杀技:斗气风暴↓→↓←↓+B
潜有能力:雷葬拳↓→↓→+B
死之咆吼↓←↓←+B

八神的出招:必杀技:暗炎　↓→+B
葵花　↓←+B
琴月・阴　→↓←+A
鬼燃烧　→↓→+B
屑风　←↓→+B
超必杀技:八雉女　↓←↓→+B
潜有能力:八雉女 2　↓→↓→+B
八酒杯↓←↓←/↓→↓←+B

贵州贵阳　虽然买了 PS,但仍然喜欢 SS 的　Bob Kane

MD 光明力量・众神的遗产 FP 6

隐藏的事件:在阿尔特罗城的湖中央有一宝箱,是无论如何也拿不到的。但你先到右上方(有两座木桥),把小车往前推。这时,奇怪的事发生了,被小车撞到的女人开始讲话。若再过去与她讲话,她会把主人公推进河里(女人是老虎?)这样,就可以拿到宝箱了。(为了个宝箱被搞得如此狼狈!)

河北秦皇岛　喜好有趣事物的　张亮



从回合制到实时回合制



——浅述《三国志 VI》的重大转变

北京前导软件有限公司　边晓春

编者按：SLG 中的“三国”类游戏自从八十年代出现，直到 95 年发展到顶峰，数量很多，引得众多玩友为之疯狂。“三国游戏纵横谈”一直是本刊的热门栏目，本刊的特约作者边晓春先生曾以“三国”游戏爱好者及制作者的角度对每一款“三国志”进行过精辟的论述。95 年后，“三国”的 SLG 逐渐的放慢了脚步，只有 96 年的“三国志 5”，玩友们似乎有些腻了，制作者们也要思考新的构思，要突破这类游戏的瓶颈。今年，我们最为熟悉的“三国志 6”终于出现了，究竟在一年多的时间内有什么样的变化，请再次观看“三国游戏纵横谈”。

日本光荣公司的著名游戏系列《三国志》的第六代作品，没有像前几次那样，先出 PC98 版，而是先出了 Windows 95 版。虽然在中文 Win95 中运行需要外挂日文平台，但总可以在第一时间先睹为快了。

第一印象，是三维片头。一名武士骑着战马驰骋在疆场。造型、动作、技术、镜头感都不错，精细到盔缨、马鬃的飘动。虽然放弃了早期版本片头中的大段情节交代而代之以简捷明快的气氛烘托，但仍然沿袭了凝重深沉的风格。

第二印象，是音乐。非常出色。地道的中国风格，韵味十足。现代演奏技巧与古风旋律的精彩结合。

第三印象，是地图。更加写实。东西方向的宽度合理增加。增设了若干郡属，如武都、交趾；增加了若干少数民族，如匈奴、羌族。不同城市能征召不同的兵种。如：在汉中只能召山岳兵，在匈奴只能召铁骑兵。各城市均配有写实场景：城墙、市政厅、民宅、山川、树林，和平时期有居民生活、劳动，敌人入侵时士兵可以拾阶登城。

我最关心的，还是游戏规则的变化。

内政、外交、人事、计略等变化不大，此处不多赘述。官阶制度变化很大。诸侯的官阶要由东汉皇帝册封。总要为皇帝做些事情才能升官。诸侯升官后，将领才能升级。而将领能够带兵的数量仅取决于他的官阶。若能“挟天子”，则可经常请求谒见，升官的机会远多于其他诸侯，好处十分明显。

变化最大的，还是战争规则。首先，将每月分为“国政”和“战斗”两大部分。在前面的国政部分策划战争、派遣部队，但部队并不出发。在战斗部分开始后，才真正出兵作战。这样，就完全避免了前作中“时钟倒转”等不合理之处。笔者曾详细分析过的缺点（请见《电子游戏软件》1996 年第 12 期），这里得到了改进。

战争开始后，时钟规则从沿袭多年的回合制变为“实时回合制”。每三天为一个回合。在回合开始前，可以向每支部队下达详细指令：每天移动的位置、攻击目标，等等。特别值得提到的是，可以下达连续任务。例如，攻击城门、然后歼灭敌军部队，或攻击城门、然后攻占市政厅，等等。每支部队都会自动按顺序完成这些任务。在布置任务时，时钟暂停，双方部队都没有实际动作。单击“进行”按钮后，时钟开启，双方部队同时行动。此时，游戏者丧失了控制权，直至时钟走完三天、再次暂停。不允许中途后悔，笔者曾多次因倾巢而出被敌军占领了屯粮地。

“实时回合制”的好处是：双方同时动作，紧张、激烈；回合间的暂停又给了游戏者思考时间。笔者见过的其他采用实时回合制的战略类游戏有美国 Interplay 公司 1997 年的产品“MAX”。美国的游戏杂志已经将战略类游戏细分为实时制、回合制、实时回合制三个不同种类。

应该说，《三国志 VI》采用实时回合制，是《三国志》系列最重大的改进，完全顺应了战略类游戏的发展方向。

《三国志 VI》战争设计的另一个重大改进，是舍弃了沿用多年的用一个图标表示一支部队的表现手法，而代之以一员将领和若干士兵。每个士兵的活动都是相对独立的，时常可以看见掉队的士兵。但是，士兵图形的数量似乎与部队的真实士兵数量没有关系。200 单位的部队与 50 单位的部队同样都用 8 个士兵图形表现。

可以看出，设计者是努力在追求真实比例，将士兵形象设计得很小，甚至比我们的《官渡》中的形象还要小。但这样的设计势必削弱图形表现能力，士兵的动画表现不如我们的《赤壁》。而且，当战场中的部队总数增多时，例如某方来了援军，画面速度会明显减慢。从技术的观点看，或许是由于无法处理过多士兵动画的速度问题，才将形象缩小，不得以舍弃了士兵的复杂动画。看来，我们的日本同行还没有完全驾御实时战略的相关技术。

据说，光荣公司即将开始正式在中国大陆销售他们的产品。我们期待着《三国志 VI》简体中文版的早日上市。

责编/北尤

因为赶上E3展(全世界最大的游戏展)和世嘉128位主机亮相,"闯关族的家"只好由三室挤为二室。这次刊登的三篇读者来信,都比较长,(他们的原信至少比刊登出来的长一倍)都有一定的代表性。有些读者指责:"为什么登出批评意见,却坚决不改。"第一,登出批评意见,不一定就意味着完全同意,认为他意见完全正确。因为"家"是大家的,就不能一言堂,应该百家争鸣,百花齐放。应该学会容忍别人的批评,甚至是不正确或不完全正确的批评;其二,无类个人认为批评正确,其他编辑未必如此。最后,即使是正确的意见,实施起来还有一些技术上的问题,需要解决,也不一定就能立即实现。无论如何,读者有发表各种意见的权利;读者的意见大部分是正确的,可行的;读者对杂志是爱护的,与人为善的。不少读者说:我觉得现在的杂志似乎不如两、三年前那么有意思,那么兴奋。这个问题很有意思,真不是一句两句话能理清楚的。我想原因可能是多方面的,有编辑水平问题,也有办刊总体设计方面的问题,版式装帧设计问题……。但无类想补充一句:读者的欣赏水平、知识水平提高了,是不是原因之一呢!

闯关族的家



无类按:李文刚是《电软》"铁杆兵团"战士,拥有杂志社出版的每一本书刊。现在他要做一回"还乡团",要对杂志做一次"总清算"。无论其意见是否公正,但有两点可以肯定:一是下了功夫,清算到底。二是对杂志确有相当的了解和见解。"所有的客套全免了。"(用李文刚的话)

下面是我对各栏目的"总清算"

1."游戏新闻眼":凭心而论这是很棒的,是你们的强项之一,但可能也是使你们骄傲的原因之一。加大力度,再接再励!

2."次世代天空":文笔尚可,攻略时效性差,与新闻相反,你们的攻略总比别人慢好几拍。就拿本期来说,《樱大战Ⅱ》的攻略何在,打算等我们通关时再刊出吗?

3."天堂任鸟飞","世嘉世家"赶快合并。隔三差五的经典回顾,让老玩家们感慨万分,也让新人道的朋友们明白16位机的游戏性也挺高。GB保持现状即可,有条件添几页更好,毕竟这小东西人见人爱。

4."科普园地":少登些教导小孩的文章,你们难道不知什么文章吸引人吗?去抓玩家们感兴趣的话题,玩中亦可长见识。另外"小天天"最好待明白了何为"幽默",何为"耍贫"时再开口。

5."格斗天书":好讨厌这个占去数页的东西,但为了照顾广大ARC狂热者也不好说什么,限制一下日趋膨胀的页数吧!

6."特稿":新、奇、快,如同"新闻眼"一样这是你们又一个成功之处,发扬,发扬吧!

7."秘技天地":风马失声数月后终又开鸣,私认为风论不如马语,最起码亦应二者结合,还有望风马论时不要太疯。

8."人间五十年":朋友推崇我却反对,好端端去看什么日本战国,中国的春秋战国明白的尚不透彻,却去学日本历史,不知"一心"君本国历史可精通否?唯今只盼其早日收尾。(实在有失偏颇,犹如说中文学好了吗?学什么"鬼语"。——无类)

9."三栖人":好栏目、好内容,可惜一闪即逝,远无往日每期皆有的辉煌。想当初她吸引了多少对电玩并不敏感的目光,女孩子对漫、动画又有无尽的好感,为什么不去大力开发她。"少林寺"的结局不会有人想看到。

10."闯关族的家":好个"名符其实"的家,一味的说好,就是不照办,这比当面反对更是用心险恶,看来无类还需让玩家们体会出家的温暖。"龙哥热线"历经四年寒暑,人气由盛到衰,估计龙哥95年时决想不到97,98年他会成了半个吃闲饭的人。劝告一声:"热线紧张,无用的免打"。"大墙画廊"也是老牌子了,成功的又一要素吧。

11."GAME BAR"亦是老调新弹。道德指数创意不错(玩家中人才很多,不要总认准"御意见无用"),公平二字还有待加强,不然会有为商家作广告骗钱的嫌疑。

12.彩页:S·P火也不能搞成全是格斗,你们不是只把"杂质"卖给格斗狂吧?你们要是还想生存下去的话,就来点清新、亮丽、明快的。少男,少女们都会喜欢的。

13.广告,恨之入骨,几乎篇篇



热线紧张,无用的免打。

毫无用处，却占去近二十页。远方的朋友曾来信说：“在这儿《电软》以丰富的广告静陪末座。”广告可以创收不错，但也可以使杂志OVER。聪明的编辑应当懂得怎样处理，度，度，度！

李文刚

我是个名副其实的GAME FAN，去年我买了一台SS主机，当时我十分激动。但现在当我看到SS因机内硬件性能的不足而被PS一脚踢倒，我真是十分的痛心。我承认SS的3D机能不如PS，但SS的2D优秀机能可超过PS，这一直是我与PS玩友“斗争”的武器。SS的烙印已深刻在我心，虽然当我看到PS那绚丽细致的CG片头，感到SS的不足，但我表面却强装着为我至爱的SS辨护，其实内心已十分的痛苦；曾几次想将SS卖掉，但想想SS上那些我所喜爱的作品，不由收敛住脚步。唉，现在SEGA公司又将出售其128位性能卓越的新SEGA机，停止SS的发售（SS还在出售——无类），用贵刊第4期上的一句话（我最感到心痛的一句话）就是：SS成了第一个倒下的牺牲品。SS出生才不到Four Years，怎么就遭此恶运！Why，tell me why？我想从贵刊编辑口中得到些安慰，请您告诉我SS是台卓越的次世代32位主机，不比PS差，不比Sony差！对不起，过于冲动。没买SS时，它是我早已梦寐以求的。买了SS后，它是令我伤心的主机；我想请贵刊告诉全国以及全世界的SS玩家们，我们SS永远是一台性能卓越的32位主机！We love SS forever！

江苏海安　FOX

这位玩友的来信，代表了一部分土星FAN的心情。无类深有同感并十分理解。我第一次看见游戏是在北京中山公园，那是十几年前了吧！那个游戏名字我一直不知道，但不会忘记的是射击的火爆、激烈、刺激，各种枪炮不停的，近似疯狂的扫射，畅快淋漓。玻璃的破碎声，楼房轰然坍塌，都带给我心灵从未有过的震憾。从此我记住了一个响亮的名字——世嘉。

土星的失败原因是多方面的，就象一场足球赛，失败的不一定是技术体力差的一方。还有教练指挥，战略布署，临场发挥，竞技状态，甚至运气如何。我至今以为，土星的性能一点也不比PS差。不能用成者王侯败者贼的浅薄眼光评论历史。从SYSTEM到世嘉五代，再到土星，世嘉一直担当着失败者的角色。但世嘉又屡败屡战，担当着冲锋，革新者的角色。世嘉一直第一个推出新性能主机，把对手逼上梁山，推动着游戏业的进步，也把自己逼上梁山。世嘉一直走在时代的最前端，又总被人看成跟不上时代。其实是我们跟不上时代，跟不上世嘉。我们可以想一想，没有世嘉，游戏业该多寂寞。没有世嘉，这个世界该多寂寞。没有世嘉，我们的青少年时代该多寂莫。　无类

“本着对玩家负责的精神”，我想就贵刊一段时期以来“贬索尼捧世嘉的谬论”谈我的心里话：

1.关于土星的3D机能。这已经是一本烂帐。由于世嘉不好意思公布土星多边形演算能力的具体数据，我们只能通过软件的表现来加以判断。PS的众多高水准3D游戏如《生化危机2》、《生或死》、《铁拳3》等等，已足够证明一切；放眼日本、欧美、国内、港台众多有影响力的宣传媒体，在事实面前还一直不承认PS的3D机能比SS强许多的，大概除了世嘉自己就属贵刊了吧。

2.关于CG播放能力。同3D机能一样，这也是土星的弱项，但贵刊仍是想方设法为其辩护。对此特别热衷的某位编辑曾以《武装雄师(GUNGRiFFON)》那段“精美绝伦”的片头来证明SS的CG播放不比PS差。但他似乎忘了跟大家说一声，这是多花六七百元加上一块电影卡的效果；

3.关于PS的手柄。这也是贵刊众多评论员拼命攻击的对象。老实说，PS手柄的方向键确实不适合用来输入格斗游戏中某些过于复杂的指令，但也绝没有贵刊所说的那么弱智，什么“使操作感打上一个十足的折扣”、“在玩对战游戏时突然失控”等等。况且，对手柄操作性能的评价也会因个人习惯问题而众说纷芸。

4.关于主机体积。天啊，多无聊的问题，但从中可看出贵刊的吹捧与打击真是无所不至，连如此无关紧要的问题都不放过。众所周知，土星因底板的集成度低而导致体积过大，比PS显得笨重一些，但贵刊却自有说法：土星体积大，那是为了“让冷却效果能够发挥”；而PS体积小巧据说“容易因散热不良而发生故障”。

5.关于SQUARE。如果将贵刊97年1至12月的杂志拿来做一个纵向分析，不难发现，随着《格兰蒂亚》发售日的一天天临近，SQUARE及其软件的声誉也每况日下，到最低点时（12月），史氏已从1月份的天皇巨星坠落成了“功利化”、“产量型”、“让人厌恶”的三流公司。难道史克威尔97年就真的那么凄凉吗？销售业绩能说明一切：在土星还在为从发售至今没有一款游戏销量能上百万（接近百万的都没有）而窝火时，人家SQUARE在97年一年之中便弄出了一个五百万超级大作（FF Ⅶ）和三个百万名作（《沙加·异域篇》、《最终幻想策略版》、《陆行鸟之不可思议迷宫》），你不佩服还能怎地？说人家功利化、产量型，何以服众？针对这一情况，贵刊又在98年2月号中推出了“广告宣传制胜论”，说史氏软件卖得多是因为广告做得厉害。我不禁想反问一下各位编辑：SS上也有宣传得可以的软件吧，从《VR Ⅱ》到《樱大战》，从《樱大战》到《格兰蒂亚》，哪个不是全方位立体化地毯式轰炸？结果卖了多少？哥仨捆一块儿一百五十万左右。不错嘛，再加二百五十万就和《FF Ⅶ》一样了。这并非笔者有意刁难，笔者只想说明：一个游戏的销量代表了它受欢迎的程度，也是该游戏本身质量的体现。虽也受广告宣传影响，但最主要还是要靠本身实力。

6.关于贵刊对游戏软件的评论。3月号上彭征玩友的文章已指明了其中的许多问题。限于“集中营”一贯的恐怖政治，无法畅所欲言。说句良心话，贵刊制造的“冤案”远不止于此。限于篇幅，我不能再一一细说，只希望今后，诸如《FF Ⅶ》没有电子鸡仔般的“感情”；街机版《铁拳3》不如SS版《东京番外地》；《龙之战士3》比不过RPG小品《魔法学园》……等等之类的闹剧不再出现。

昆明　横眉冷对恐怖政治的黄振宇

大墙画廊 第 39 期



本来已经将“凤凰之舞”的黑白廊第三期排完，但相继收到数封信反应对本人因对舞情有独钟而 DOUBLE 廊同时出击“凤凰之舞”的行为感到愤慨。本人再三斟酌，尽管仍有部分“舞”稿在手，但为了不愧对万千廊友的宠爱与支持，毅然决定“挥剑斩××”……有一天仍有机会的话，说不准会蹦出个“复活篇”来……天下非“舞”迷们，感谢几个月来对本人的容忍和对本郎一如继往的支持，THANK YOU！

看来“TITANIC”的风潮不仅席卷全球，编辑部也难逃这艘巨轮的“洗劫”，几台机器的开机画面、壁纸、屏保已被那对传奇情侣“霸占”（俗吧，怎么着，本来就是俗人吗？）。更夸张的是许多画稿均以此为蓝本，不是模仿海报将草雉与八神两人“搞”成情侣状，就是我（S·P）与舞在船头呈 FLYING 状……总之真是佩服大家的想像力，如此夸张的噱头层出不穷，也难为大家的脑细胞了……

另外值得指出的是上期陈可佳朋友绘制的《舞》根据诸多“线人”的“线报”是有极其明显的嫌疑抄袭颜开作品《雪椰》第一本第 24 页的画面，证据也已到手，请该位朋友今后注意，否则得到天下画友的声讨可不是好事呀！还有由于本人才学疏浅，许多作品无法正确地判断其是否属于抄袭抑或其他，恳请广大朋友能够及时向本廊反映，拜托了！

天热了，懒得说话了，只愿（大家）一生爱一廊……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《BIO HAZARD 2 之宠物商店》 天津 李海津

◀来自《生物危机》中的怪物假如真能驯服成为宠物的话，那真是太好了。克莱尔也不用去猎杀殆害人间的『妖怪』了，改去做『PET SHOP GIRL』吧。（廊 POWER：★★★）



◀《神乐千鹤》 南昌 SEASON

SEASON：

大学二年级开始在漫画杂志上发表作品，有《中国娃娃》、《遥远的 60 天》、《穿越四季的翅膀》、《Q 计划》等等一些中短篇故事和彩页。爱好漫画、电脑、巧克力、鲜奶蛋糕、别人请客和世界和平等等。在游戏机方面，最高兴的事就是用春丽把比其“厉害”的游戏机手——其弟打得落花流水！非常痛快！在漫画书中，偏好个性独立，性格果断又坚强的角色，可惜这种人物少得让其一下子都想不出代表人物来。

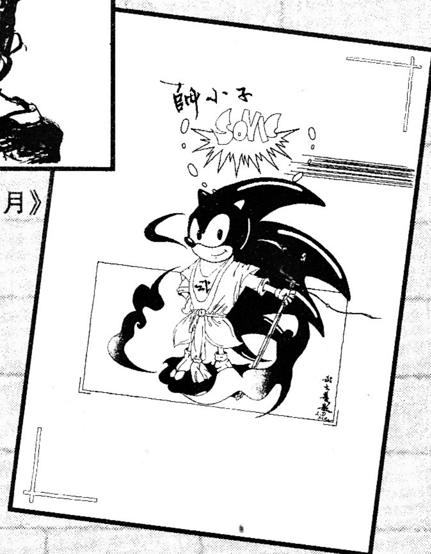


▲《风间火月 & 风间苍月》 重庆 陈璞

▲笔法颇“水墨”，不过有些凌乱，尤其是苍月搭在火月肩上的胳膊有些别扭哦！看来看去很像《侍魂 64》的风格。（廊 POWER：★★★☆）

▼你是在预示 SATURN 今时今日的宛如穷途末路的情景吗？不过 128 位的 DREAMCAST 一定会让世嘉东山再起的。（廊 POWER：★★）

▼《武士暮歌》 辽宁本溪 刘德新





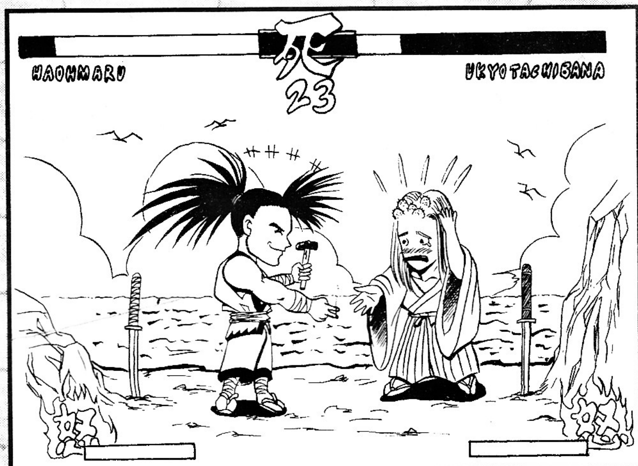
▶《夏洛特》 北京西城 PRETTY

▶身在『梦幻工作室』中的你与『风间火月和风间苍月』有着同样的风格，夏洛特美丽的面容流露出一种高贵华丽的气质……（廊POWER：★★★☆）



◀《无题》 北京东城 崔程

◀八神在这恬静的环境中也显不出他那变态的本性了，收敛了的他也颇显得文质彬彬，牡羊座的他似乎又兼备了『双子座』的双重性格。（廊POWER：★★★）



▲《侍魂包剪锤》 河北 李鹏

▶在夕阳无限好、的海鸥飞处的碧海沙滩上用刀剑对战的血腥场面固然不适合这如诗风景，不过右京也够惨，霸王丸也够狠……（廊POWER：★★★☆）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

"偷吃"赏



▶《光明力量Ⅱ－辛比奥斯》 南京 王勤

▶尽管缺之原创性，但画面很整洁哦，辛比奥斯善良正义的一面展现无遗，有些象个女孩子……（廊POWER：★★★☆）



◀《恶魔战士之猫女》 吉林 王海涛

◀猫女真的如此贪吃吗？悲惨的鱼儿在她嘴中眼内泛出绝望，而可爱的猫女却像个小偷机警地左盼右顾，"喵，喵……"（廊POWER：★★★★）

~热烈征集『还我河山』画廊接力行动来稿（详情请见本刊今年第3期。）~

龙哥热线

●龙哥，前次的包打听我想可以解决了：(苏州中学、葛洲霸中学等等热心读者，龙哥想“助人为乐”也许会“有所收获”的)

①木精灵其实就在花之森林那边。那个人说的则是解开秘道的办法。在夜晚进入花之森，白色的花朵中有一朵会显红色，则向红花所指的方向行进，就可以到妖精村，与村长交谈后出村去女神像处调查，并使用“月精灵”即出现新道路。②在试练塔2中的1F有暗道，只需将左、右两边石像推开即可。注意石像头上宝石的颜色，与众不同的即可推动，够不到的开关就将身旁的罐子扔向开关(要发扬主角的探索精神。祝“电软”芝麻开花节节高)。

●请问①新主机比街机更历害吗?PS多边形很少吗?②为何PS读盘慢，如96。我本想买PS却被同学说NO!③次世代标榜640×480，怎能达得到!?④N64多边形有多少?(广州　张旺强)

①请见本期科普园地。最高36万。②主要原因是RAM不足，PS读取CD资料时所用的方式与土星也不同，造成读盘较慢。买何种主机的大主意还得你拿。③根本达不到。龙哥以RGB彩监观察，土星版VR2有点接近。④因卡带的局限性，平均60万。

●你们对“街”的评价蛮高，买后发现很引人入胜，第二张碟雨宫桂马在最后一小时，脑中突然浮现爆炸恐怖分子的影像，让玩家用日文平假名写出他的名字请问怎么写。请注意：中国的玩家大多是SS机主，而在PS上玩的，大多是在游戏厅里偶尔玩玩的人群，他们大多是玩那些画面精彩、3D感强的游戏，如(山脊赛车、GT赛车、铁拳3、魂之利刃，实况足球)，他们很少舍得花钱买杂志。而玩家就不一样了!(四川江油黄读者)

あめきうけいま(抱歉不靠“包打听”无法解决你“生化悍将”的问题)。自称天师的人看了“请注意”后因喝彩而被龙哥狠批。的确，连画面精彩、3D感强都不满意的朋友才是“玩家”。这样口气的信(有的还外加“无奈”)龙哥收到了十几封。写信的人恐怕都得挨批。“大势”听说过没?说自己多好多好无妨，但不能随便说别人不好，有证据吗?买PS的人就都不懂游戏吗?岂有此理!要公平对待PS!龙哥为了送土星走好——回顾几款SATURN秀作——铁甲飞龙2，地通娜巡回版，骨头先生美版，武装飞鸟，恶魔3加，武装雄狮2，千…，被狙击的神子。这些游戏难于操纵，不合“大势”。它们是在选择玩家，因此不能以销量评价之。但爱好者的投入度普遍较高。

常用日文汉字的中文意思?

不气味：诡异的气氛	气持：感觉、心情	气付：发觉
	侧近：侍从	私、僕、俺：我
我慢：忍耐、原谅	根性：脾气	彼：他
大切：重要	真剑：认真的	彼女：她
怪我：受伤	振り返す：重来	(以上在游戏中时常可以见到，罗列出以使玩家猜网)
大变：不得了	振り向く：回头	
勉强：用功	用心棒：小偷	

新“如梦令”

机厅游戏过度，头昏不知归路，夜半十二点，骑车飞奔马路，争路，争路，却被警察捉住。(河南焦作　程蒙)

无责任留言大戏台——非要电击你的心情不可

●除了上面给贵刊提的建议之外，我还想多侃几句，主要是我的心声，不说出来不爽，你们不看都行：

看过6月份“闯关族的家”中这么一句话“纵观贵刊有几捧几贬，即捧世嘉贬任天堂，捧土星贬索尼……”，我与这些玩友意见不太一样。我认为贵刊应“该捧就捧，该贬就贬”!土星销量虽不如……而是看该游戏带给我们的乐趣到底有多大。也正因为如此，世嘉在我们中国玩家中口碑一直不错，那也是因为他开发的游戏是面对我们这些玩家的，当然也会处处从玩家角度出发，为玩家着想，重游戏性。由此我想到前几天看几位PC－GAME玩家总认为电脑游戏才是最好的，最有水准。他们大多没有接触过现在的电玩，就好像井底之蛙一样。我两者都有接触过，电脑上3D射击像星星般的多，哪一个能与“武装雄狮”抗衡?我倒是觉得台湾软件商制作的PC游戏(如大富翁)不错。以上仅是我个人观点，只是希望某些玩友能真正了解游戏。我还要说，无法形容的樱大战是最好的，我也挺喜欢真女神转生系列，而用骨头先生来代替索尼克成为世嘉招牌也不是不可以。还有格斗，2D打得爽快，3D则战略性极强。二维和三维格斗的“王座”都有争议，街机仔在这上面最有发言权。游戏厂商至少我觉得也不是某厂最勇，那些真正一心一意地开发游戏，万事从我们玩家角度考虑的公司，才能获得游戏者的尊重。好了，我就贫这么多了。最后我提醒你们看98年第6期19页，你们犯了一个错误。☎从94年6月第一期“霸王的大陆”攻略开始便迷上贵刊的“死党”跨机种票友钟维

——信上您老还说“积蓄多年的感慨终于都说了出来”。龙哥代表编辑对你提出的建议表示感谢。关于“捧”，“家”的主持无类已有最明白的总结，读者的意见同样能令我们受宠若惊。对于“游戏”一词的审判已经沸沸扬扬多时，射冷箭的往往是那些心虚的家伙。群众的眼光最亮，我们也会更加公正对待PS以“随大势”。☎认为PS迷比SS迷更可爱的龙哥留。PS：MR．BONES作为美国MTV音乐台的招牌已好几年了(欢迎各派“票友”亮嗓子)

●前辈，敝人4年玩龄，初期玩NES“三国志2霸王的大陆”确实神魂颠倒，后来视MD、SFC等大批SLG为救命草。ACT和RPG则在浪费人们有限的生命，与其用拳脚和气功、超杀打斗我看不如用手枪解决他们快。买32位机时，我的PS迷朋友们拉我到店里，还让老板放太7，说什么是超大作，我一看不过如此嘛!当SS“千”作出现在我面前，我便毫不犹豫地买了他们看不上的SS。我极度厌恶“樱大战”，没有那么多闲功夫与那些雌性动物瞎扯劲。我最爱开6号虎式坦克横冲直撞了。土星快退出舞台了，我无怨无悔。(杭州上城区朱读者于小田和正的“OH! YEAH!”的歌声中留)

——唉呀老前辈，敝人10数年玩龄，所见过的玩家不多，您是最“够格”的一个。我哪里还敢“弄斧”?但您老信中提及的“武装雄狮1”最后一关为何消灭了几个高机动AWGS之后，铁门还打不开一事，我看是程序出BUG了。关机重新进行第8关攻略，门就开了。(被当前业界形势搞得有些懵的龙哥于美空云雀的歌声中留)

包打听

●GB版“萨尔达传说”真有趣，可是打过第二关之后(得到第二件“宝物”——海螺后)，把BOWWOW送回去，再到RICHARD'S VILLA里面的主人对话，回村问OLD MAN，他说他得到香蕉在沙滩附近，便去沙滩附近察看，进了一间房子，发现桌上有许多香蕉，和主人(动物)对话后，它总说“WELCOME……”，就是没有说关于香蕉的事。请高人指点如何得到香蕉(海南通什纪明忠)





法国世界杯'98·通向胜利之路

(WORLD CUP '98 FRANCE·ROAD TO WIN)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD-ROM



早就想到，世嘉的这个"通向胜利之路"肯定是一个应景之作，绝不会象街机的"通向胜利之路"那么出色。现在看来，果然不出所料，是一个炒冷饭的东西。

游戏基本的模式沿用"V GOAL"系统，也可以被称为是一个"WWS"+"V GOAL"系列的大杂烩。游戏中差不多把所有可以使用的素材都用上了，玩家可以在其中看到"WWS"的风毛，或是"V GOAL"的麟角，简直是一锅火锅汤。游戏中只有日本国家队是实名的，其他都是似是而非的怪名字。这也难怪世嘉，主要的问题在于KONAMI和EA买断了版权，玩家干着急也没有用。虽然有编辑系统可以更改，可玩家宁愿去看球，也没有多大的兴趣玩这个游戏。

游戏最失败之处是没有为日本队做一个专门的结尾。操纵着这样一支差劲的球队，半靠水平半靠运气打完了HARDEST的世界杯，结尾居然与巴西毫无区别，这样的节目能让人高兴吗？

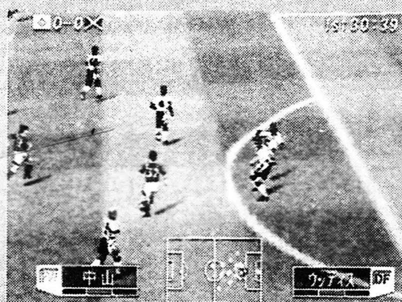
角　色：7	原创性：6
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7
道德指数：7	

——真宫寺

世界足球实况·胜利十一人3~法国世界杯'98

WORLD SOCCOR 实况·WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE '98

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD-ROM



这一个月来世界都围着世界杯转，游戏厂商也决不会错过这个商机来发财，各式各样的足球游戏应运而生。

接下来的这个冷饭由我来炒。平心而论，KONAMI这个有关法国世界杯的"WINING ELEVEN"还是有不少改进的。队员之间的配合更加灵活，技术要求也不向日本联赛版要求那么高，玩家作出各种动作变得比较容易，细节方面作了适应玩家的简化处理，游戏的趣味性确实有所增强。

然而解说方面就令人比较失望了。今次评论的三个游戏中，解说最出色、最象那么回事的当属EA的"98世界杯"。这个"WINING ELEVEN"中的解说，也许是考虑到要配合多语种选择的缘故，变得非常简单，有时几乎大段时间都没有人言语，冠以"实况"之名实在有点不符。

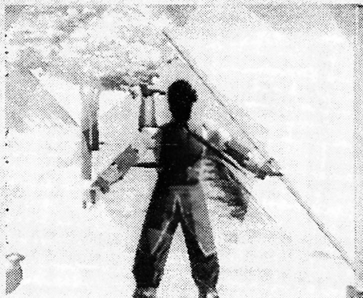
不过话说回来，现今所有的"实况"游戏，也都只能做一些模棱两可的解说，完全没有真正实况的那种感觉。也许在"梦工场"诞生之后，以那种强大的机能和1GB光盘的力量，可以在此有划时代的突破。

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.86
道德指数：8	

——真宫寺

双界仪(双界仪)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM×2



在刚刚看到游戏照片的时候，笔者一直以为这是一个对战游戏，根本没有想到，原来这是一个类似 RPG 的 3D－ACT。看来史克威尔还是离不开自己的老路。

这种想法其实并非史氏独创，因为早在土星刚刚出现的时候，TREASURE 就曾经为 SS 制作过一个非常相似的作品“守护英雄”。只不过那个是二维游戏，现在改成了三维而已，其基本系统还是非常相似的。

画面方面应当说还是过得去的，不过对于 PS 和史克威尔来说，即时处理的三维画面做到这样，无论如何不能说令人十分满意。操作性就有一点问题，看来史克威尔在制作动作游戏方面仍然未找到良好的感觉。

看来 A·RPG 走这种道路未必行的通。“守护英雄”当初吃了一个败仗，“双界仪”的口碑也不甚好，史克威尔应当再找出一条新路才好。 ——KEN

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7
操作性：7	总评价：7.38
道德指数：4.5、请不要选择另一方	

格兰蒂亚数码博物馆

(GRANDIA·DIGITAL MUSEUM)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 ETC 媒体 CD－ROM



原来以为，这个“数码博物馆”不过是一个“资料集”之类的东西，只有纪念价值没有使用价值。却完全没有想到，它居然是“格兰蒂亚”的补充集。

游戏的整个系统承接“格兰蒂亚”，画面和音乐都相当出色。更为难能可贵的是它还可以使用原有的记录，对以前的场景做些补充，对玩家来说应该是非常满足的了。但是比较可惜的是，虽然可以读取原有的记录，但是角色的级别却不能延用，这未免有点奇怪。好在“博物馆”开始时角色们的级别就是 25，过关才不至于太吃力，不然真不知道该如何应对了。

这样看来，也许“格兰蒂亚”也是因为要赶在当时推出，与 PS 决战的缘故，过于急促了一些。不然的话，将“博物馆”中的内容加入原作的话，岂非更妙？

——KEN

角　色：7	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.36
道德指数：7	

’97 格斗之王(THE KING OF FIGHTERS ’97)

机种 PS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



说足球是炒冷饭，这个“KOF97”又何尝不是冷饭，本月真可谓是冷饭之月了。

PS 移植 SNK 的东西，由于缺少一块内存卡，效果到底是要差那么一些。特别是 SS 版的“KOF97”移植度那么高，以 PS 目前的二维水平，要与 SS 版相抗衡还是有一些难度的。

人物的尺寸相对稍小了一些，动作也有些生硬（也许是删减了少部分动画的关系吧！），由于手柄的关系操作感非常差，建议还未改进的玩家尽早配备一只专用的动作游戏手柄，以达到更好的效果。

KOF 系列的成功之处在于创造了一群具有相当魅力的人物，这也是笔者和许多玩家喜爱这个游戏的原因。对于它的爽快感，很多人有不同的看法，但却是该游戏的魅力所在。也许这就是所谓的“优点与缺点并存”吧？ ——SONIC

角　色：7	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：8
情　节：6.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.3
道德指数：5	

GT24(GT24)

机种 SS 厂商 JALECO 类型 RAC 媒体 CD－ROM



SS 的赛车游戏，鲜有令人满意的，这主要是土星的三维机能使然。在那些移植“MODEL 2”基板的作品中，除了“DAYTONA”还略为有那么一点感觉之外，其他的东西都不能使人高兴——“GT24”也不例外。

应当说在画面上 JALECO 是下了一点苦功的，但是效果仍然不理想，缺胳膊少腿的现象依然比较严重。赛车车道的设计不好，缺少实际的冲刺感觉。操作性方面总算还过得去，当然这也是世嘉移植作的一贯特征——重游戏性而忽视画面感染力。

进入土星后期以来，SS 的游戏非但没有变得成熟，反而有不少变得粗俗，滥造的产品有增多的迹象。难道这些问题，只有在“梦工场”正式推出之后才能解决吗？希望不是这样，以免得罪痴心的土星迷们。 ——KEN

角　色：7	原创性：——
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：6.5	移植度：7
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.08
道德指数：7	

98 法国世界杯

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



法国世界杯的到来就意味着可以大炒冷饭。今次评论的足球游戏达到前所未有的3个，可惜无一不是为了世界杯而匆匆赶出来的“编外”之作。

“98法国世界杯”的前身是“FIFA 98”，任何一个明眼人都可以看出这一点。除了人物方面更大一些、细腻程度稍高一些之外，实在看不出有什么更为特别的地方。可以选择的球队就是参加世界杯的32强，也没有中国队的份，玩家除了可以用巴西过把瘾之外，也没有什么太多的乐趣了。

比较好玩一点的就是逼真的场地设计。据说该游戏中的场地都是根据法国当地的实际场景而绘制的，效果相当不错。不过一个足球游戏搞到要靠场地来吸引玩家，本身已经很成问题了。

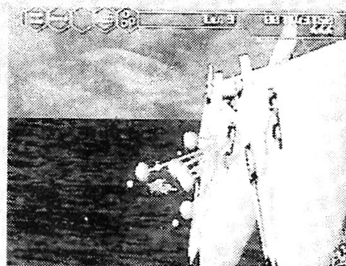
——KEN

角　色：7.5	原创性：——
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：7.5
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.79
道德指数：7.5	

雷霆力量 5・完美的系统

(THUNDER FORCE V・PERFECT SYSTEM)

机种 PS 厂商 TECNO 类型 STG 媒体 CD－ROM



虽然土星版的“雷霆力量5”的水平已经相当高了，但是也并没有影响PS版的制作。

首先，最明显的一点便是画面的素质提高了，游戏的中间还插播非常好看的CG动画，即使是玩过很多次的玩友也会有新鲜感的。

“雷霆力量”系列一直是比较难的横版射击游戏，记忆中好象一直是在SEGA系主机上推出的，没想到这次会在PS出，看来商业社会“有奶便是娘”的本性是该不了的。

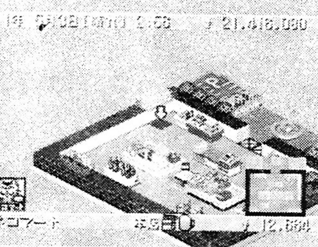
这次在系统中加入了“TIME ATTACK”模式，另高水平的玩家有施展才华的地方，这大概是这类射击游戏吸引人之处吧。　——广州　李明

角　色：7.5	原创性：6
画　面：8	上手度：7
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	投入度：7
操作性：8	总评价：7.44
道德指数：6	

便利店 2・在全国展开连锁

(ザ コンビニ 2・全国チェーン展开だ)

机种 SS 厂商 HUMAN 类型 SLG 媒体 CD－ROM



没有玩过前作，所以原先并不知道这个系列的游戏有什么好玩的地方。但玩过之后，就发现原来要想完好这个游戏，还要动一番脑筋才行。

要想管理好一家自己开的便利店，需要考虑的事情非常多，游戏在这方面设计得较为完善。如果规模变大了，要同时管理很多家店铺，就会有点手忙脚乱的感觉。客人们一个一个的来，你都要照顾到，否则生意是不会有起色的。

游戏的操作界面有点不完善，刚一上手会不太适应，这是游戏的一个缺点。另一个缺点是角色和光标的移动速度有些慢，时间长了让人难受。存取进度也比较慢，看来小公司的制作水平还是有待提高才行啊。

——重庆　江震山

角　色：7	原创性：8
画　面：6	上手度：7
音　乐：6	移植度：——
情　节：——	投入度：7
操作性：6	总评价：6.71
道德指数：8	

个人危机(SOLO CRISIS)

机种 SS 厂商 QUINTET 类型 SLG 媒体 CD－ROM



在这款游戏中你就是率领门徒的神，和恶魔在“表里一体”的大陆上进行决战。怎么样，是不是很有成就感。

游戏的最大特色就是“表里一体”的大陆，你在“表面世界”所在做的一切，在“里面世界”都会产生影响。比如在“表面世界”造山，“里面世界”就会出现山谷。这使得游戏的战略性很高。

你既然是神，那么必然能创造一些奇迹，使大地变形啦，地震啦，都可以加强自己，打击敌人。而且使用“奇迹”时的画面还非常华丽，令人赏心悦目。

游戏中你要用各种办法将自己的“家”——也是你的力量源泉——越变越大，尽量破坏敌人的“家”，使你的门徒能战胜恶魔。

不过，敌人的思考速度较慢，后面关卡的难度较高，是这款游戏的缺点。　——沈阳　高晖春

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.5
道德指数：6	

《'98增刊》空前100,000元大抽奖

E3展现场直击速报
中国电玩榜
（特稿）孩子们的游戏
游戏的批评
（科普园地）论游戏制式的统一
（格斗天书）《'97 KOF》连续技完结篇
《月华剑士》连续技
（天堂任鸟飞）《阿蕾莎3》(GB)

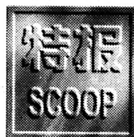
《次世代天空》《D之食卓2》(DC)
《樱大战2》(SS)
《生物危机2》(PS)
《燃烧战车·团鹤》(PS)
《S·RPG工具》(PS)

1998
GAME风
8

电子游戏软件







“梦工场”爆出惊人内幕 玩家指责世嘉设局

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉“梦工场”的正式发表无疑唤起了世嘉和土星拥护者的信心，新主机超强的性能也在对人们暗示着一个全新的电玩世界将要到来。然而就正在这样一个玩家们热血沸腾的时刻，却爆出了一个对梦工场来说几乎是致命打击的内幕：“梦工场”并非128位元主机——甚至连64位元也不是，它只是又一台32位元的游戏机！

首先提出这一怀疑论点的是港台方面的一个N64网页。该网页在分析了世嘉极其盟友所公布的资料之后，以缜密的逻辑分析提出了以上的论断。撰稿人表示，世嘉一直在混淆玩家的视听，以主处理器的图形处理能力来掩盖CPU的位元数，也从未正式承认过梦工场为128位元主机。根据日立提供的数据，SH－4也绝无可能达到128位元。而世嘉一直引以为荣的每秒300万多边形处理能力，对梦工场来说也根本是可望而不可及的！实际上，这一切都是世嘉为了能够多销梦工场而设下的骗局！！

消息发出后，一时舆论大哗。该网页受到了许多玩家的指责和反驳，但同时也有不少玩家撰文表示支持，世嘉及其盟友则一直表示沉默。但无论如何，这场喧闹已给即将诞生的世纪末主机添上了一层奇异的色彩。究竟世嘉是否设局？港湾方面又为什么会爆出这样的新闻？本刊今期的新闻分析将对此作进一步分析和报道，请各位读者万勿错过。

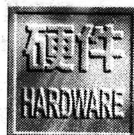


“梦工场”内幕爆出 国内玩家保持冷静

本刊中国专讯（记者：KEN） 世嘉新主机“梦工场”实际为32位元主机的内幕爆出之后，记者紧急采访了京沪两地的玩家和商家，调查结果表明，国内玩家对这个“利空”消息保持冷静，对“梦工场”的态度没有剧烈的变化。

接受采访的共有25位玩家和小卖店的老板，其中60%表示“仍然将考虑购买”世嘉的新主机，对世嘉表示“彻底失望，没有兴趣”的只有2位玩家，有趣的是，所有的商家都表示“无论如何也会销售梦工场”，上海的一位小老板说得非常干脆：关键还是看实际效果和游戏，只要有“VF3”、“SEGA RALLY 2”这样的 超大作支持，销售上应该没有问题。这样看来，新主机在国内的销路还是有走高的可能。

世嘉方面目前仍然对主机比特数问题保持沉默。此外来自世嘉的消息称，新主机采用的特别1GB光碟刻录系统，是建立在目前CD技术上的产物，这也就是表明了“梦工场”所使用的光碟尺寸仍然将和现在的CD一样。但是，世嘉同时表明，如果没有世嘉授权的专门技术，是根本不可能进行软件复制工作的，从理论上来说，“梦工场”的软件在2年内没有被盗版的可能性。



PS2开发踏入正轨 准备迎接新的挑战

本刊日本专讯（记者：KEN） 面对来自『梦工场』的强有力挑战，索尼再也不能稳坐钓鱼台。日前，有关发展PS2的计划已经被提到日常工作中来。

目前对索尼PS2的机能及硬件指标还知之甚少，据称原本设计思想较之世嘉的『梦工场』要低，但现在显然这已无法满足玩家的需要了。来自索尼的消息称，PS2力图要被设计成为一个比『梦工场』还要易于开发的环境。

媒体方面，索尼正在寻求开发商对DVD的意见。索尼希望新一代主机能够使用DVD格式。



街机虽好，但家用机更加『馋人』 世嘉为『梦工场』重组各部门人员

本刊日本专讯（记者：KEN） 众所周知，世嘉一直把注意力集中在街机市场上，而且总是居高临下地对待玩家。但是这一次，因为"梦工场"的缘故，事情可能要发生较大的变化了。

最大的变化当然来自老板的更替——入交昭一郎取中山隼雄而代之。此外，世嘉刚刚收买的日本大型计算机及出版公司 ASCII 的总裁，也被任命为世嘉客户部的主管，直接领导和监督世嘉开发"梦工场"专用软件。这充分表现了世嘉将更侧重于家用游戏玩家的决心。

世嘉已越来越认识到玩家才是成败的关键。玩家的倒戈正是世嘉前几次失败的主要原因之一。

公司正在将其街机软件的优秀设计人员调配到家用游戏部来。举例而言，"世嘉拉力锦标赛"和"世嘉观览车锦标赛"的主要程式设计者就已经被转移到了"梦工场"的队伍中来。如果这还不够的话，世嘉还将考虑调动铃木裕的工作，以增强"梦工场"的软件实力。

很明显，世嘉目前会以任何方式来保证梦工场的成功，即便会引起部分高级程序员的不快，他们也在所不惜——此时此刻，对于世嘉来说，"梦工场"和玩家就是上帝。



『梦工场』已经开始工作 宣布第四个同时推出软件

本刊日本专讯（记者：KEN） GENERAL ENTERTAINMENT 宣布了它加入世嘉"梦工场"的首部作品，这也是将与梦工场同时发售的五份软件之一。

游戏的名称叫做"PEN PEN TRICELON"，根据 GENERAL ENTERTAIMENT 发表的消息称，它将会是一个"ACTION RACE"游戏。游戏中的主角"TRIICELON"由曾经制作过"铁甲龙骑士"系列和"世嘉拉力锦标赛"系列的人员制作，是 7 个居住在冰雪星球上的可爱的小动物。程序设计员称"硬件的革命给画面带来了质的飞跃，所以我们能够为玩家准备一种全新的乐趣。"

玩家们必须掌握角色的奔跑、滑冰和游泳的能力才能顺利过关，每一个跑道要经过三个区域，需要用不同的技巧才能通过。据称由于"梦工场"的内存足够，该游戏根本不需要读盘的时间。

"PEN PEN TRIICELON"是梦工场正式宣布的第四个与主机同时发售的游戏。其余三个分别是 WARP 的"D 之食桌 2"、NEC 的"七大奇迹"和"战国"。而最后一个游戏迟迟没有宣布，业界普遍认为那将会是世嘉最重的一拳"VR 战士 3・对战版"。



彩色 GAME BOY 剑拔弩张 欲与其它 PDA 主机比高下

本刊日本专讯（记者：KEN） 筹划已久的彩色 GAME BOY 计划已进入实质性启动阶段，为了与世嘉"梦工场"率先推出的便携式可游戏记录卡争夺市场，任天堂已决定提早到 7 月份发售该主机，此外，该主机与 N64 互换机能也得到了进一步的证实。

根据任天堂透露的资料，新主机仍将采用同以往相同的 Z80 处理芯片，但时钟频率却快了一倍。此外，系统显示器使用的缓冲器也从 8KB 上升到了 16KB，使得背景角色处理能力达到了 512 个，主机内存则从 8KB 提高到了 32KB。

软件媒体方面，彩色 GB 将考虑采用 1MB 卡带，这样尺寸可能就要比原来大一些，不过按照设计的预想，原有的卡带仍旧可以通用。考虑到与原来的主机游戏兼容，新主机的背景色依然为 4 种（原为 4 级灰度），不过这 4 种色彩是可以从 8 个调色板中选取的，这样总的背景色可达 32 种，而彩色 GB 的色彩总数是 4096 色。

新主机的最大角色数可以达到 40 个，但平行于一条直线上的角色数不可超过 10 个。同背景色一样，每个角色可以从 8 个调色板中选取 4 种颜色使用，但由于实际上这 4 种颜色中有一种是与底色相同的，因此每块调色板中真正可以使用的颜色只有 3 种。此外，主机还额外增加了 8bit 的内存，专供处理角色的放大、缩小、旋转等特殊机能。

目前任天堂宣称彩色 GB 的显色数为 56 种。这其中包括 32 种背景色和 24 种角色选择色——当然，实际能够同时显示在屏幕上的不会超过 7 种。而由夏普专为任天堂生产的彩色液晶显示屏，虽然可以对应较高的分辨率，但由于主机性能的限制，目前只能使用到 160×140。任天堂正在考虑为彩色 GB 增加一个 320×280 的高分辨率显示模式，但在那样的分辨率下，主机总共可以选择的色数可能会减少到 24 种。

彩色 GAME BOY 新增加的两个接口是特殊音效口和多媒体连接口。它们分别用于特殊音效输入和 GB 摄影机、GB 打印机的连接。其中特殊音效方面，据说任天堂有意制作一些完全以语音来控制的游戏节目，准备在彩色 GB 上实验成功之后拿到 N64 上实际运用。

值得玩家注意的是新主机与 N64 的互换游戏，虽然任天堂尚未正式向外界透露有关的消息，但据说开发已在检讨之中。这也被视为任天堂对抗"梦工场"便携式记录卡系统的又一个花招，由于"梦工场"的便携式记录卡已在 7 月份开始发售，任天堂必然会加紧步伐前进。



新闻分析

谁在欺骗玩家？

——梦工场的隐秘及其背后

特约记者：KEN

并非空穴来风

世嘉欺骗了世界。

这是一个很难让人所接受的事实，然而，这似乎又是事实。

世嘉对新主机的支支吾吾似乎从一开始便显露端倪。从16位元主机开始就一直把位元数挂在口边的世嘉，这一次却显得特别的扭捏。也许正值世嘉企业新老交替大换血之际，人们仅仅把它看作是新主人不同的行事风格，却未曾想到其背后的秘密。

在网络上指责世嘉设局的米奇·亮正是以这个理由开始他的长篇大论，而事实上，世嘉对此也无法作出有力的反驳：在所有有关介绍"梦工场"主机性能的文章中，你都不可能看到对于SH4位元数的真正描述，看到最多的便是"具有128位元图形处理芯片的CPU"，对主机性能完全避而不谈。几乎与米奇·亮反"梦工场"的文章同时，日本的世嘉专门杂志"土星杂志"也暗示"128位元主机"的说法不妥。这几乎就是直接承认了米奇·亮分析的正确性，世嘉其实并非那么干净。

分析丝丝入扣

米奇·亮的辩驳从硬件角度下手，所采用的全都是世嘉、日立公布的公开资料，加上非常缜密的逻辑推理，读来令人感到信服。米奇·亮指出，"梦工场"所谓的"128位元"，事实上仅仅是指其在主处理器内部建立的128位元图形处理方式，而并非指CPU本身。根据日立网页公开发布的SH4模型图来看，其内部结构不可能是128位元的，充其量最多也只有64位元。另一个可以证明SH4不可能是128位元的证据是：日立正在开发的新处理器SH5也只有64位元，早于SH5四年研制的SH4又怎么可能是128位元的呢？

米奇·亮接着又谈到，日立在自己的网页上业已表明，适合使用SH4的系统可以是从8位到64位的，并没有提到任何有关128位元的东西。但是，由于"梦工场"主机目前使用的内存所限，主机也根本无法表现出64位元的实力，所以"最有可能的是32位元的主机"。如果确认主机为32位元，那么，世嘉一直宣称的300万/秒多边形处理能力可能也被掺了水分。虽然日立表示SH4实际上最多可以在一秒内处理500万个多边形，但若是放在梦工场整个系统之中，恐怕最多也只能达到每秒150万的能力，同玩家预期相比显然已大打折扣。

32位元显然不是世嘉新主机的卖点，若是真的承认是32位元，梦工场恐怕连一台也卖不出去吧？这也许就是世嘉的忧虑。

可疑未必可信

米奇·亮的论述洋洋洒洒，可谓穷其心志，劳其体力，费劲了力气。但是，这个网页在这样的时候抛出这样的一篇文章，难道真的是出于"好意"？不想让玩家"上当"？或者还是有更深的意味？

答案其实非常简单——竞争使然。

梦工场的出现，给原本已见到一线曙光的N64又一次重击。事实上任天堂确实也在研制新的后续机种，但现在N64的屁股还没有坐热，它又怎么会匆匆抛出新主机呢？况且世嘉"梦工场"宣布之后，其主机性能之强确实出乎所有人的预料，索尼也好、任天堂也好，都为此重新检讨了自己新一代主机的计划，对这两家公司带来的压力和打击也是巨大的。在这样的压迫下，贬对手而褒自己，就成为必然采取的行动。

当然对于任天堂或是索尼，如果由自己出面干这种勾当未免有点上不了台面，指点手下的干将在网络上搞一滩混水，那还容易一些。看看米奇·亮的文章便可以知道，这样专业精密的分析和推理，完全不是一个游戏网站的负责人可以完成的，若没有来自背后的支持，料想他也难以做到。

另一个给对方以口舌的机会是，这一次世嘉一直没有完整地展示梦工场的所有性能和主机，而且在主CPU的问题上显得非常被动，打蛇找七寸，世嘉"梦工场"的痛脚这一次被抓了个正着。基于这样的原因，玩家可以想到，米奇·亮的话，不可不信，亦不可全信。

仍然举世无双

世嘉有意诱导玩家的思想，使玩家错误地认为"梦工场"是128位元主机，这看来已是事实。但是，过于执着位元数，只能是幼稚的反映。"梦工场"的主机性能和游戏究竟怎样，这才是值得玩家关心的事实。

在图形处理能力方面，SH4比之目前INTEL的"奔腾2"处理器强了许多。虽说其实并不可能达到传说中的"PⅡ－400"的3倍半，但实际上也差不了太多，对于家用游戏主机来说，仍然是一个飞跃。

实际上，梦工场的多边形处理能力是连现在的MODEL 3也没得比的。而MODEL 3的处理能力也就在每秒120万到150万个多边形之间，特殊机能方面也不及梦工场来得完善，所以实际上，哪怕DREAMCAST真的只可以处理150万个多边形，效果也是相当惊人了！

世嘉"梦工场"的计划早在图形的鼎盛时期便开始了。吸取了前几次的教训，世嘉此次打算一开始便推出一台价廉物美的高性能主机。如果真的使用128位元CPU和DVD系统，那是非常不可行、而且要冒很大风险的。可以料

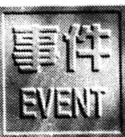
想，正是在这样的设计指导思想上，世嘉和日立开始了对SH4的全面改造，把一块纯粹的32位元芯片，和一系列强劲的附件配合起来，从而达到举世无双的效果，而售价却比PS还低。世嘉其实是获得了成功。但是在目前唯比特数是瞻的大环境下，要推出一台32位元的新主机，恐怕磨破嘴唇也没有人来问津。

在这种情况下，世嘉只好采用有意误导的方式，让玩家先接受主机，回头再来讨论位元数的问题。

这是世嘉的无奈，也是现今电玩业的无奈。

从这个意义上来说，欺骗了玩家的不是别人，正是玩家自己！游戏主机的热销，关键在软件。这已是业界颠扑不破的真理，无可避免。只要有强力软件的加盟，即使是土星也可以枯木回春，更不用说是"梦工场"了！真相，还是让我们拭目以待吧！

编者按：刚刚看到这则消息时，我十分震惊："DREAMCAST"真的象别人所说的那样，将大家都欺骗了吗？这部主机还未发售，就已经引起了这么大的关注和讨论，足见电玩业的发展和进步。本刊一直连续报导这部梦幻主机的消息，就是为了让玩友能够全面的了解它，熟悉它，以便为将来购买做参考。这次的消息肯定又让玩友们一头雾水。其实在SEGA尚未公布完全资料之前，我想是不会有人真正彻底了解这部主机的全部性能的，一切观点和意见都处于讨论阶段。本刊将尽量在公正的前提下，将不同的意见登出来，供玩友们参考。但玩友需谨记一点：即本刊所登文章中的观点，并不一定代表本刊即同意该观点，玩友们应有自己的判断。本刊下期将全文刊登上文中所提到的"米奇·亮"的关于"DREAMCAST"的分析文章，并将在GAME BAR中展开各种讨论，请大家届时收看。



索尼开始控告二手软件销售
销售渠道『软饭』越吃越香

本刊日本专讯（记者：KEN） 索尼SCEI正发起一个业界内的协会，反对销售、转售二手软件。

目前已参加或预定参加该协会的大公司有：CAPCOM、KONAMI、SQUARE和NAMCO。他们均表示支持设立有关禁止、废除二手软件销售的法规，并已向大阪地方法庭提出控告。由于二手货市场是遍布日本各地，涉及超过300家小卖店的产业，此举定将对日本的电玩销售业产生重大而深远的影响。

在以上六家公司中，除了世嘉外，其余的五家还在东京地方法院提出控告，指诉"FAMICOM DO－！"公司违规。SCEI总裁称"销售二手软件的做法是不明智的，这违反了软件制作的版权法。同样的，销售音像制品的二手产品也应当被视为违法行为。"

目前，日本业界正密切注视着是次控告的结果。一旦销售二手软件被视为非法，日本将有多加小卖店陷入破产的危机。而各公司的新软件是否会由此获得更高的销售业绩，现在也根本无从知道。



和家人、朋友一起体验恐怖和惊栗
生物危机梦魇游戏在主题公园推出

本刊日本专讯（记者：KEN） 坐落于大阪的主题公园内新近推出了一个以"生物危机"为名的"梦魇游戏"。游戏以CAPCOM的名作"生物危机"为主题，借助著名的日本电影公司 东映的技术力量，再现了一幕幕真实的恐怖场景。

制作人员称，他们在主题公园内建造了一个破落的二层楼房，房内设有22扇门，每扇门的背后都包含着恐怖，而职业演员将扮演僵尸来袭击游客。"生物危机"软件的设计者同时参加了对场景的设计和安排，希望能够使游客感受到游戏中那种惊心动魄的感觉。

"生物危机·梦魇游戏"将开放一年，目前的门票价格是300日元。



兵马未动，粮草先行
『梦工场』PDA游戏开始发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 预定于今年11月20日发售的世嘉128位元（不知是否还可以这样称呼）主机，其便携式记录卡带系统——PDA专用的游戏已经于日前开始发售。第一个登场的软件名为"怪兽哥吉拉育成"，是又一个"电子鸡"类的动物养成游戏。

由于主机显示屏解析度比较GAME BOY要低得多，故而画面效果并非出类拔萃，但作为养成游戏来说已经足够。该游戏是为了配合东映的新片"怪兽哥吉拉"在全世界上映而推出的，所以虽然预定发售期在7月30日，但实际上在7月11日电影的首发日上就可以买到了。

世嘉没有对该游戏是否会对应"梦工场"软件发表进一步的消息，但是业界普遍认为这是非常有可能的。



街机大作在家里也可以玩到
PS正式宣布移植『神佑擂台』

本刊日本专讯（记者：KEN） 由南梦宫和史克威尔共同推出的街机对战游戏"神佑擂台"，即将在PS上诞生了。

史克威尔于7月10日宣布将把"神佑擂台"移植到PS上。该游戏是由史克威尔的"梦工场"（DREAM FACTORY）小组独立完成的，由南梦宫负责在街机市场上销售。在家用游戏主机上，将以史克威尔自己的名义进行推广。

同以往一样，史克威尔此次亦将推出一个包括了近一分钟演示画面和可以游戏画面的试玩光碟，该光碟将附在"勇敢的剑士·武藏传"游戏之后，已于7月16日发售。

目前史克威尔表示游戏的移植度为15%，仅仅完成了三个场景和三个玩家的设置，以及两个"迷你游戏"。目前确切的发售日期不详。



来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展

E3日记(下)

展馆印象(十)无游戏不三维，无三维不游戏

在展馆里走一走，不难感受到三维游戏现在已成为业界标准，三维游戏几乎是每个展台的主角，大有无游戏不三维，无三维不游戏之势。笔者已出国近两年，不知国内游戏公司是否已经将力量转移到三维方面，如还没有，是时侯了。

去专门做三维芯片的 3DFx 的展馆看了看，他们正在大张旗鼓地推广 VOODOO2 芯片。从公司给出的数据上看，VOODOO2 的性能确实是不错的，象：dual texture units，最大可扩充至 12 兆视存，像素级的 MIP mapping 和 bump Mapping，bi and tri－linear filtering，environment mapping，雾状效果，Z－and W－buffering，multiple modes of blending，等等等等（有些计算机图形学的专业术语不知对应的中文是什么，手头没有中国计算机协会所编的权威的专业词汇字典，也不好乱译，就原样保留了）。前面这些图形／图象技术，大概是美国大学本科的计算机图形学教科书的水平。这已经很不错了，要知道虽然计算机图形学的研究已经达到很高的水平，但真正实际应用到游戏上是的少之又少。象第一代的次世代游戏(如 Square 的格斗游戏 Tobal)，只用了最简单的 polygon 和 flat shading 技术，而二代中才采用了较复杂的 phong shading，但次世代机的处理能力就已经捉襟见肘了，更不要说其它各种更复杂的技术了。

另外特别感受到的是 3DFx 在为三维技术做高端开发的同时，也在不遗余力地进行科学普及工作。本次展览上发送的资料上有各种计算机图形学术语的解释，向一般读者浅近地介绍三维图形学的一些最基本的概念等。

在三维图形编程界面方面，以前一直是 Open GL 的天下，后来什么都爱插一手的 Microsoft 自己搞了套 Direct 3D。Direct 3D 借 Microsoft 在 PC 界龙头老大的势力，逐渐发展完善壮大，现在声势越来越大。但资深的图形学程序员们(编程高手们)还是倾心于 Open GL，对 Microsoft 在 Win95/NT 下缺乏对 Open GL 的支持深感不满，他们曾联合给 Microsoft 写过一封公开信，敦促 Microsoft 加强对 Open GL 的支持。最近听说 Microsoft 和 SGI 有意合作，将 Open GL 和 Direct 3D 逐渐合并，这倒未尝不是坏事！而 3DFx 公司自己也推出了自己的三维图形编程界面 Glide，据说口碑不错，速度比 Open GL 和 Direct 3D 快很多，上学期计算机图形学课上的老师还特别推荐了一下，看来又有新东西可学了！

展馆印象(十一)风格独特的游戏软件公司——UBISOFT

在美日占主导的游戏业界，大多数人对欧洲的游戏软件公司不十分熟悉。其实欧洲游戏公司的技术实力不可小视，他们也有很多高水准的软件，比之美日同僚并不逊色。在本次 E3 展上，法国的 UBISOFT 公司就给我留下了深刻印象。UBISOFT 的三维游戏做得很漂亮，象 Tonic Rouble，Rayman 2，Laura’s happy home 和 Alex builds his farm，可以说达到目前三维游戏的一流水准。我尤其推崇后两个游戏：画面亮丽，给人极为清新的感觉(美国游戏画面一般较阴暗)，人物造型有特色，动作准确生动（三维游戏的难点之一），整个游戏体现出 UBISOFT 自己的独特设计风格和设计理念，不流同于美国和日本的流行格式。在 Win95 下试玩了 Laura’s happy home，画面分辨率很高，很流畅，问了一下，用的也是 Direct 3D。

从介绍上可看出 UBISOFT 是家很大规模的软件公司(据说是世界前 25 大软件公司之一)，其创办者是五兄弟(法兰西真是人丁兴旺！)公司拥有从传统动画到后期处理的完整的制作力量，游戏出了很多，股票还在巴黎上市，在全球都有子公司和办事处。当知道 UBISOFT 在中国上海也设了子公司，规模不小，有 100 多人时，我大惊：这事竟然一点不知道！后来一问，中国子公司是在 96 年 12 月建立的，我是 96 年 10 月出的国，怪不得！UBISOFT 还登记了中国的网址：www.ubisoft.com.cn。我粗看了一下，好家伙，除 www.ubisoft.com.cn 外，又有 .fr，.jp，.de，.uk 等等，真是遍地开花！

要说 UBISOFT 的独特风格，很大一部分在于他们不过分追求三维角色真人化，而是走一条卡通化，风格化的路。

业界分析(一) 游戏业的代理人制度——方兴未艾

在 29 日的一个讨论会上，主讲人向听众们介绍了游戏业代理制度的发展。游戏业的代理制度是在模仿好莱坞电影业和流行音乐界所流行的代理制度的基础上发展来的。

因为目前大量的(80%以上)游戏是由独立的游戏开发小组开发的。而这种游戏开发小组,大都是是一群乌合之众加无业游民(无贬意!在美国,自由职业者是最逍遥的,尤其是高技术的自由职业者,不用每天坐班,不受老板剥削,赚的铁多多!)凭自己狂热的兴趣和冲动,在地下室挥汗苦干几个月开发出惊世骇俗的作品来。他们之中大多数是天才的游戏设计者,出色的美工,熟练的程序员,却少有精明的生意人和法律专家。而作为游戏开发小组,他们必须与大的游戏软件发行商打交道,去讨论去交涉去协商他们所不熟悉的法律问题经济问题,去争取一纸合同和更重要的开发预算,还要争取最重要的提成收入,维护自己的利益。商业谈判,授权许可,财务预算,成本核算,销售提成等等对他们来说可能是天方夜谭,客观上他们也没有精力去自己解决这些问题。(在游戏业界,计算机前连续奋战数天,靠咖啡顶着的现象是很普遍的,他们怎么可能还有精力花费在这些"无聊"的事上呢!)因此,游戏开发小组在和老奸巨滑的游戏软件发行商的谈判中饱受欺负,感到很吃力!而他们大多数人也不愿去分心搞这些。这样游戏代理制度就应运而生了。游戏代理制度的实质就是游戏开发小组不再直接和发行商打交道,而是通过媒介——代理公司去和发行商交涉。代理公司的顾问们具有经济法律专业知识和对游戏业的了解,他们作为游戏开发小组利益的代言人,凭借自己的专业知识去和发行商讨价还价,为游戏小组争取利益,(这也是所谓的以毒攻毒!)最后提取一定比例的佣金。这样做的好处是使游戏开发小组的精力真正投入到游戏设计开发上,不再为其他杂事分心,开发出更多更好的作品,并取得正常的收益,获得良性的发展。游戏代理制度在去年发展迅猛,登记的代理公司数量翻了一翻,人们普遍认为游戏代理制度有助于游戏业更加规模化和正规化。

业界新闻(四)Project X——新主机?

好象还嫌电子游戏业不够乱似的,从石头缝儿里突然蹦出一个什么 Project X,也要来趟游戏主机大战的浑水。Project X 是由 VM Labs 开发的一款新 DVD 主机。这个主机的硬件结构与目前的次世代主机完全不同。最重要的特点是不使用专用三维硬件加速器,没有专用的 Polygon Pipeline,而是采用软件实现。主机将四个处理器集成在一个芯片中,利用它们强大的处理能力,驱动软件实现的三维引擎。据说其处理能力惊人,达到15亿指令每秒,即1500MIPS,对照 Playstation 的处理能力30MIPS,确实进步了一大截。这样的处理能力也足够进行 MPEG 2解码。另外,采用软件实现的三维引擎的好处是易于实现兼容性和可扩展性。更重要的一点,他们认为 Polygon 的日子不会很长了!采用软件实现容易升级到更新的技术,如曲面技术等。

Project X 主机据说兼 DVD 播放机,游戏机于一身。从 VM Labs 的市场策略看,他们希望创建有别于传统游戏机市场的崭新多媒体娱乐市场。但鉴于已往的经验教训,起码在目前,游戏机就是游戏机,"hybrid"产品是很难成功的。

以前人们也听说过 Project X 主机,不过那时都没把它当会事儿。认为那只不过是大公司实验室里的东西,是一个 new idea。但 E3 展上 VM Labs 宣布,Project X 将由东芝等几个大公司在1999年投入生产!看来他们是要动真格儿的了!

小花絮

＊咖啡厅里的日本胖子

29日在展馆的小咖啡厅里,看到大名鼎鼎的日本胖子——饭野贤治。此人经过我们杂志的介绍,在国内玩家中大概也有些名头吧!其人号称"怪杰",能弹钢琴,开发了 D 之食卓和 EZ(龙哥请补上),游戏设计以前卫著称。以前听说他身边总是美女如云,今日一见,果不其然!身边坐着三个日本美女,谈得正欢。看来本届 E3 上来的高人还真不少,昨天是宫本茂,今天又是日本胖子。不过笔者对这种巨型胖子一向敬而远之,他胖得都不成样了!

＊美少女战士受到冷遇

在展馆一隅看到真人扮的美少女战士,但却没什么人注意。原来是 3VR 公司做的一个美少女战士游戏,意欲在美推广。整个游戏是个大杂烩,从魔方到三维射击到时装到动画播放。这种游戏本意是给女孩设计的,怎奈美国观众不认货,美少女战士被冷落在一边。第二天就没见到她!

＊统计数据大集合

SONY 展馆的总成本:500万美元。

从一个第三方游戏软件商处,SONY 若想拿到500万美元的授权许可费,游戏的累积销售量必须达到:70万份。

迄今为止,开发成本超过500万美元的 Playstation 游戏:3个。

Eidos 在 E3 上举行的 Party 的总开销:40万美元。

为给 Eidos 带来40万的收益,"Tomb Raider"必须卖到:5万份

每秒 Polygon 数:DreamCast:300万

Playstation:30万

N64:150万

GameBoy:1.25

彩色 GameBoy:2.5

结尾——几点遗憾

总的来说,感觉时间真是不够用。去参加研讨会就要牺牲掉在展馆里的时间。此次在展馆里的时间花得不够,很多东西来不及看或只是走马观花地看了看。而且很多展台的展示和发布会时间冲突,我又没有三头六臂,真是分身乏数,误了几个重要的发布会(象 FFVIII 的记者招待会)!

另外胶卷一定要带足!!

亚特兰大印象

短短四天一晃而过,30日下午本还想在展馆再逛逛,但有朋友一再相邀要带我去亚特兰大各处看看盛情难却,于是中午就离开了展馆(又一遗憾),朋友带着在 BuckHead



区看了看。南部风格的豪宅,其特点是门口的巨大立柱。花园苗圃,都很精致。

又去了亚特兰大的历史中心，了解了一些关于亚特兰大的趣事。亚特兰大建于1837年,原是通向南部的铁路的终点，地理位置极为重要，内战中因此被谢尔曼将军所率领的北军所焚毁,全市夷为平地,其时为1864年。半个多世纪后，Margaret Mitchell在亚特兰大Crescent Avenue的寓所里写出名著《飘》(Gone With The Wind),据说《飘》是迄今世界上发行量第二的书（发行量第一的是圣经，不知他们算没算毛主席语录？）。

亚特兰大其它可玩的地方包括可口可乐中心和CNN中心。另外乔治亚州理工学院(Georgia Institute of Technology)的计算机系在计算机图形学方面的研究享有盛名，它在计算机图形学（Computer Graphics and Human Computer Interaction)方面的排名位于全美各大学之首。

总的来说,亚特兰大给我的印象很好。

编者按：大家在这两期刊登的由本刊特约记者叶展从亚特兰大"E3"现场发回的报导中，是不是也能体会、想象到一些大会的盛况？这要多谢叶展急时、全面、生动、有趣的报导，才使我们能如身临其境般的在"E3"中遨游。本刊将随时一如既往地报导业界全部新闻及事件分析。

重要新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	枪手乐园(暂定名)	GUNBARL(ガンバアール)	NAMCO	STG	对应光枪	8月6日
	3X3只眼·转轮王幻梦	3X3 EYES·转轮王幻梦	KING RECORD	AVG	3CD+单曲CD	8月6日
	喷气摩托'98	JET MOTO '98	SCEI	RAC		8月6日
	陷阱枪手	TRAP GUNNER(トラップガンナー)	ATLUS	ACT	对应振动手柄	8月6日
	基础仓库番2	仓库番ベーシック2	伊藤忠商事	PUZ		8月6日
	运输大亨3D~从SL开始吧!!	トランスポートタイクーン3D~SLからはじめよう!!	伊藤忠商事	SLG		8月6日
	快乐的运输车队	メリーメント·キャリング·キャラバン	IMADIO	SLG		8月6日
	生物危机2·双重冲击版	バイオハザード2·デュアルショックVER.	CAPCOM	AVG	2CD	8月6日
	生物危机·剪辑双重冲击版	バイオハザード·ディレクターズカット デュア ショツ VER.	CAPCOM	AVG	2CD	8月6日
	那孩子是哪里的孩子	あのこどこのこ	SUCCESS	TAB	新感觉恋爱弈棋	8月6日
	龙种~最终进化形态~	DRAGON SEEDS~最终进化形态~	JALECO	SLG		8月6日
	最终报导	THE LAST REPORT(ラストレポート)	ショウエイ SYSTEM	A·AVG		8月6日
	魔王	LUCIFERD(ルシファード)	TEN研究所	AVG		8月6日
	兴高采烈的垂钓天国~川物语	ウキウキ钓り天国~川物语~	TEICHIKU	SLG	对应振动手柄	8月6日
	钢仁战记	钢仁战记	TMF	S·RPG		8月6日
	家庭保龄	ファミリーボーリング	日本物产	SPG		8月6日
	炸弹人·梦幻赛车	ボンバーマン·ファタジーレース	HUDSON	RAC		8月6日
	杂货店~到松本清那儿买吧~	ザ·ドラッグストア~マツモトキヨシでお买いもの	HUMAN	SLG	经营	8月6日
	世界职业网球'98	ワールドプロテニス'98	MAGNOLIA	SPG		8月6日
	美少女梦工场·袖珍大作战	プリンセスメーカー·ポケット大作战	NINELIFE	PUZ	方块	8月13日
	花与龙	花と龙	I'MAX	TAB	花牌与麻将	8月13日
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	ACT		8月13日
	回响夜晚	ECHO NIGHT	FORM SOFTWARE	AVG	真实时间制	8月13日
	黏土人·黏土人2~骷髅猴的逆袭	クレイマン·クレイマン2~スカルマンキーのぎゃくしゅう	RIVER HILL	ACT		8月13日
	河边垂钓~追寻秘境~	川のねし钓り~秘境おO求めて~	VICTOR	RPG	钓鱼RPG	8月20日
	时空侦探DD 2~叛逆的阿布萨拉尔	时空探侦DD 2~叛逆のアボサラル~	ASCII	AVG	2CD、影片馆	8月27日
	彩虹放光芒·咕噜咕噜大作战	にじいろトゥインクル·ぐるぐる大作战	ASCII	PUZ	对应振动手柄	8月27日
	心跳美女联盟·热血少女青春记	ドキドキブリティリーグ·热血乙女青春记	XING	SLG		8月27日
	卡普空世代·第一集 击坠王的时代	カプコン ジェネレーション·击坠王の时代	CAPCOM	STG	早期STG合集	8月27日
	大窃贼车	G·T·A~グランドセフトオート~(GRAND THEFT AUTO)	SYSCOM	ACT	武装汽车	8月27日
	格斗之王·京	ザ·キング·オブ·ファイターズ·京	SNK	AVG		8月27日
	宇宙诺卡	アストロノーカ	ENIX	SLG	宇宙作物育成	8月27日
	保龄之王2~职业篇~	KING OF BOWLING 2~プロフエッショナル编	COCONUTS JAPAN	SPG		8月27日
	舞道浪子·任性的桃天使!	DANCING BLADE·かつてに桃天使!	KONAMI	ETC	3CD、交互动画	8月27日
	英雄传说4·朱红水滴	THE LEGEND OF HEROES 4·朱红い雫	GMF	RPG		8月27日
	娱乐小店	パーラーステーション	GMF	SLG	经营柏青哥店	8月27日
	合金装备·团结	メタルギア·ソリッド	KONAMI	ACT	2CD、战术谍报	9月3日
	合金装备·团结(奖励包)	メタルギア·ソリッド(プレミアムパッケージ)	KONAMI	ACT	3CD、战术谍报	9月3日

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	守护力量	ガーディアンフォース	SUCCESS	STG		8月6日
	鲁邦三世·金字塔贤者	ルパン三世·ピラミッドの贤者	ASMIK	ACT		8月6日
	职业棒球·最伟大的九人'98~夏日行动	プロ野球·グレイテストナイン'98~サマーアクション	SEGA	SPG		8月6日
	扣上雪板扣	バッケンローダー	SEGA	SPG	滑雪	8月6日
	宇宙超级明星	アストラスーパースターズ	SUN SOFT	FTG	对应两种扩充卡	8月6日
	斩魔超奥义·沃尔哈利安	斩魔超奥义ヴァルハリアン	DATT JAPAN	S·RPG		8月6日
	在海边立直!	海边でリーチ!	每日COMMUNICATIONS	TAB	麻将	8月20日
	成为魔法师的方法	魔法使いになる方法	TGL	SLG		8月27日
	皇族杀手2	SLAYERS ROYAL 2(スレイヤーズろいやる2)	角川书店	RPG		8月27日
	卡普空世代·第一集 击坠王的时代	カプコン ジェネレーション·击坠王の时代	CAPCOM	STG	早期STG合集	8月27日
	黑色/母体	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NEC	S·RPG		8月27日
	太阳罪恶	ソルヴァイス(SOLVICE)	ALTRON	A·RPG		8月
	梦幻战斗&X倍表演/街机装备	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	XING	STG		8月
	英雄传说1&2·英雄传说	THE LEGEND OF HEROES 1&2·英雄传说	GMF	RPG		8月

“中国游戏榜”第一次年度大奖公布！

本月排行榜的投票量降到了历史最低点，虽然正值各级毕业考试和法国世界杯，但数量仅为上月的三分之一，与呈全面上升状的“日本榜”背道而驰，一路滑到谷底。

本想干脆作弊保住“面子”（中国人最珍视与最坏事的东西），但为了公正和对得起积极参与者，还是克服了自己的虚荣心，不靠作弊“中国电玩榜”也可以办好，也能体现中国电玩界现状，而且更加真实，绝对可靠。

★　★　★　★

本月次世代方面，“光明力量 3・猎物是神子”不负众望，终于上榜，而且还是第九名，只可惜它的“兄长”——“王都的巨神”——跌落马下，但仍留在累计榜上。上期榜评中特意提到的“寄生前夜”，本期居然超过了“老大哥”——“最终幻想 7”，又前进了一名，看来“SQUARE + HOLLYWOOD”的实力真是不容小视。

街机方面，新军“合金弹头 2”闯入榜内，又为 SNK 占领一席榜位。至此前十名内已经有 8 个 SNK 的游戏了，剩下两位全是 3D 格斗，而街机老霸主 CAPCOM 则全军覆没，没分到一杯羹，连新游戏“黑暗救世主”都不见影子，“街霸”的支持者们一定要加油了。

日本方面，由于法国世界杯的影响，足球题材的游戏大行其道，在“当月销售榜”中占三位，期中 KONAMI 的“世界足球实况・胜利十一人 3～法国世界杯 98”更高居销售榜首位。而受“皇家骑士团 3”（N64）的公布，其在 SFC 上的前作“皇家骑士团 2”在“当月排行榜”中居然上升至第五位，着实让人惊叹这款 95 年出品的游戏的无限魅力。

美国方面则是“GT 赛车”的天下。

为鸣谢积极参与“中国电玩榜”的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名，各奖次世代主机一台

二等奖　10 名，各奖 GAME BOY 一台

三等奖　100 名，各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　200 名，各奖价值 80 元的精美礼物

今年奖品的详细情况将在下期杂志中公布，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意“中国电玩榜”动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从 6 月 19 日到 7 月 14 日，总共收到有效选票 1242 张。玩友们所选出的游戏总共 407种，其中包括：

ARC 游戏 52 种，计 1426 票；
SS 游戏 90 种，计 1227 票；
PS 游戏 83 种，计 1310 票；
FC 游戏 40 种，计 347 票；
MD 游戏 68 种，计 732 票；
SFC 游戏 29 种，计 126 票；
GB 游戏 35 种，计 495 票；
N64 游戏 10 种，计 14 票；
总票数合计 5677 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“光明力量 3(SS)”，我们则无法判断是“光明力量 3”中的哪一款，应填写“光明力量 3・王都的巨神(SS)”或“光明力量 3・猎物是神子(SS)“。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

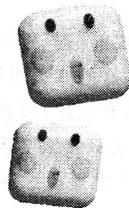
江西萍乡　邓春
吉林临江　闫飞
广州珠海　陈施飞
湖南长沙　黄毅
辽宁鞍山　雷洋
湖南郴州　陈冲晖
广西大化　吴国华
山东青岛　李强
宁夏银川　阚峰海
江苏南京　张步雷

天津塘沽　薛辉
山西太原　武建军
安徽合肥　朱正
四川威远　龙伟
河北石家庄　张少峰
四川泸州　廖敬懿
广东广州　胡杰波
江苏宜兴　杨鑫
广西梧州　周林
福建沙县　刘金华

四川德阳　黄林
辽宁鞍山　汪雷
辽宁沈阳　徐欢
福建南平　杨林
四川营山　杨勇
福建福州　施俊
广西钟山　钟春柳
广东南海　马立辉
浙江宁波　曹晔
上海龙华　周炜业

河北秦皇岛　屈锴
浙江绍兴　缪翔
湖南长沙　唐少云
江苏南京　赵鸣佳
湖北武汉　许礼祥
山东海阳　韩雪林
广东廉江　罗剑年
浙江温州　邹向哲
河南郑州　杨意
河南新乡　刘强

广东广州　罗飞
广东佛山　陈智健
武汉江岸　吴凌峰
四川泸州　佘和仁
浙江温州　黄伟峰
广东四会　江飞
广东新丰　罗国彬
四川成都　钟进
荆州沙市　张宇
广东揭阳　谢华林

孩子们的游戏

撰文：边晓春

97年11月9日，中央电视台《实话实说》栏目播出了题为"计算机前的孩子们"的节目。我有幸作为嘉宾参加了这次节目。

据说，这是中央电视台第一次在收视率很高的栏目中正面提出计算机游戏的话题。其实，有关计算机游戏的话题近来已经频繁出现在各种大众传媒上，我们前导公司作为国内为数不多的游戏软件制作公司之一，经常接受电视台和报社的采访。这些现象说明，计算机游戏作为一种新形式的文化，已经走进了许多家庭，受到越来越多的关注。

那次《实话实说》节目虽然以计算机游戏为主题，但却没有说多少游戏节目、产品市场、软件制作，说得最多的还是计算机游戏对孩子们的影响、是由计算机游戏引发的家长与孩子的矛盾。确实，这也是社会各界最为关心的话题。节目主持人、导演及策划对此把握得很准。

围绕这个话题，我想以此文比较系统地表述自己的想法。作为一个"业界人士"、也作为一个家长。

1. 游戏是孩子们的权利，也是孩子们健康成长的必需

游戏是孩子的天性，也是孩子们的权利。世间恐怕不会有哪位家长不许自己的孩子玩游戏。

我在这里要着重说的是，游戏是孩子们健康成长的必需。游戏，按照参加主体的人数划分，可分为单人、多人两大类。在多人游戏中，又可分为与家长玩和与小伙伴玩这两类。无论哪一类游戏，都有游戏主体、游戏环境、游戏规则、游戏目的等因素，都是在一定时间、一定空间内的一个动态过程。

在单人游戏中，游戏主体是单独的个人。孩子们总要借助玩具，于是孩子与玩具就构成了游戏环境。每种玩具都有自己的玩法，于是就可能生成若干规则。例如，孩子用娃娃、小猫、小熊和若干小碗组织了一个模拟的"吃饭"环境，孩子扮演老师，给他的"孩子们""喂饭"。"老师""喂饭"的规则很可能就是在模仿幼儿园小班的喂饭规则。

孩子们每次玩游戏都有一个目的，例如为了用积木搭一座小房子。每次游戏，无论是否达到目的，总会结束，这就是一个游戏过程。

好的玩具可以使孩子们展开丰富的想象空间。孩子们使用玩具，在游戏过程中模拟成年人各种各样的真实活动。孩子们越是对某种游戏感兴趣，这种游戏对他的影响越大。例如，很多著名科学家都十分怀念儿时用铁片、螺丝等简单器件组装各种模型的游戏，我想，这个游戏培养了他们利用有限资源构造复杂物体的空间想象能力、结构设计能力和为实现上述设计安排制作步骤的组织能力。如果，家长认为这种游戏简单、不实用、有危险，或者认为只对培养机械设计能力有用，且因此就禁止他的孩子玩这种游戏，那么，他就是失去了培养孩子多种重要能力的绝好机会。

多人游戏与单人游戏的重要区别，是各种游戏角色都是由真人扮演的、游戏规则是由真人实现的、游戏过程更难预测、更紧张。

与家长玩的多人游戏，是家长教育孩子的重要机会。家长可以安排游戏环境、制定游戏规则、担当游戏角色、控制游戏进程，既能让孩子玩得高兴、又能达到教育目的。孩子比较小的时候，家长对孩子的教育会有相当大的比例是在游戏中实现的。孩子进入小学以后，多人游戏的伙伴就逐渐从家人转移到同学和邻居。到了中学阶段，多人游戏则更多地表现在体育比赛中。在这一时期，游戏对孩子成长最重要的作用是：培养孩子的社会交往能力。很多游戏造就的"孩子王"长大以后成为社会精英。具体地说，多人游戏对孩子影响较大的内在因素至少有以下几项：

★规则。再淘气的孩子在玩游戏时也要遵守大家商定的游戏规则，否则就会被"开除"。而自觉遵纪守法，应该是现代人必备的道德素质之一。另一方面，能否利用规则在游戏中获胜，特别能表现出孩子们之间在能力上的差别。其实，在成年人之间的各种"战争"中，善于利用规则的一方总能获得某种优势。

★能力。“跳皮筋”时，身高腿长的女孩总是有优势，但身材差一点却技术好的女孩也未必就输；“弹球”时，手上功夫好的男孩总是胜券在握，但利用好地形也很重要。在游戏中，孩子们切身体会到提高自身能力的重要，逐渐学会了如何以己之长克“敌”之短。这种善于扬长避短的素质在他们的整个人生中都会起到重要作用。

★胜负。游戏中的胜负大致上是均等的。在游戏中的胜利对于那些学习成绩不是很好的孩子保持心理均衡很重要，而游戏中的失利对于那些一路顺风的孩子接受失败、提高心理承受能力也很重要。游戏中的胜负能给和平年代的孩子带来强烈的心理刺激，激发他们的斗志、培养他们的顽强，从而使他们的意志品质得到宝贵的锻炼。

★竞争。在多人游戏中，孩子们面对的是人与人的直接的、毫不含糊的竞争。在竞争中，如何善于审时度势、如何寻找对手的弱点、如何制定并实施正确的战略战术，都是直接出给孩子的难题、是真真切切的、当然也是不过分的。试想，面对竞争如此激烈的成年人的社会，一个完全不懂得竞争的新人将怎样生活？

★协同。在多人游戏中，本方人员的良好协同至关重要。而在课堂里，却很难找到一个多人协同做好一件事的真正机会。据说，有不少年轻人在从学校步入社会后工作能力很差，我怀疑他们是不是在年幼时很少与同龄人游戏。

随便想想，就罗列出这么多的理由，来证明游戏对孩子们的心理健康和能力发展的重要性。我甚至认为，游戏是上天特意为孩子们安排的大课堂。从这个意义上说，现在孩子们的游戏是太少了，而不是太多了。如果把孩子们栓在那无穷无尽的书本旁、题海里，却不给他们游戏的机会，他们就很可能出现严重的心理缺陷和能力缺陷。得之或许不少、失之却是甚多。敬请深思！

2. 孩子们为什么喜爱计算机游戏

2.1 有很多种游戏，但孩子们为什么偏偏喜爱计算机游戏呢？

其实，计算机游戏，也遵循与其他游戏方式相同的规律。但最大的不同之处在于：计算机游戏是虚拟的。具体表现在以下几方面：

★计算机游戏的主体，可以是单人、也可以是多人；可以两个人在一台计算机上玩，也可以很多人通过计算机网络玩。与普通游戏最大的不同在于，游戏对手或伙伴大都是虚拟的、由计算机提供，而不是真人。你可以与“曹操”对垒，但这个由计算机扮演的曹操总会欠些火候。

★计算机游戏的环境，是虚拟环境，逼真、神奇、宏大、华丽。软件硬件的能力越强，环境表现的效果越好。附带的好处是安全。

★游戏规则却是实打实的，计算机绝对铁面无私（除非你用技术手段作弊）。有些节目的规则完全是杜撰的，如神话世界中的游戏；而有些节目则是在模仿真实世界的规则，例如足球。

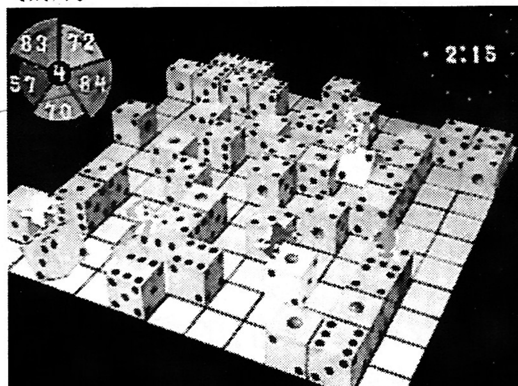
★游戏目的当然也是虚幻的，例如，赢得战争。甚至有些游戏没有明确目的，只是一个永远没有结局的虚拟环境，由很多人通过网络共同推进游戏进程。

计算机游戏比其他游戏更吸引孩子们，就是在于其虚幻的特性使其得以能够为孩子们提供更加广阔、更加神奇、更加绚丽的游戏空间。如果能玩《三国》，扮演诸葛亮与司马懿对抗，当然就不会去玩简单的“骑马打仗”；如果能开着无敌飞船去征服宇宙，当然就不会只满足于拿着变形金刚比比划划；男孩子大都常有“武侠梦”、“枪手梦”、“车手梦”、“球星梦”，这些只能在计算机游戏中才能实现。计算机游戏能把游戏天地从家庭、学校一下子扩展到无穷无尽的虚幻空间，能给孩子们以梦想成真的强烈愉悦，当然会吸引孩子们了。

2.2 有很多种艺术，但孩子们为什么偏偏喜爱计算机游戏呢？

其实，计算机游戏作为一种艺术，也遵循与其他艺术形式相同的规律。但最大的不同之处在于：计算机游戏是交互艺术，有最强的参与性。小说，能给读者以最大的想象空间。一部《三国演义》，展开了多么广阔而深邃的内涵。然而，小说的读者只能读，然后“掩卷长叹（或其他）”。你想当诸葛亮吗？哪怕是假装的？绝无可能。但是，在计算机游戏中，你就有机会扮演诸葛亮去改写历史。

音乐，能够给人以最美的听觉享受。闭上自己的眼睛听吧，足够了。不必交互。也无法交互。计算机可以作为创作工具，但与游戏无关。反过来，游戏产品是要借助音乐烘托气氛的。



▲画面简单的益智类游戏往往是极受欢迎的，SCEI的『I.Q——智力测验』在97年竟销到了68万的佳绩。

美术，能给人以最美的视觉享受。要的是从作品获得的独特的内心感受，而不是参与带来的愉悦。计算机美术是游戏软件产品的重要组成部分，但毕竟不是游戏。戏剧，用极为凝练的手法给观众展现出人物之间的心灵碰撞。演员与观众之间是有交流的，但观众的作用毕竟有限，因为你毕竟不是剧中的人物。如果，你能够作为剧中人物与计算机扮演的人物产生心灵碰撞呢？例如，作为贾宝玉与计算机扮演的林黛玉交流情感，那将是一种何等奇特的感受！当然，现在尚无此类产品，至少要等十年。

影视，是最新的艺术形式，特点是综合。用上了几乎所有的艺术表现手段，再加上由导演发挥的独特的动态视觉艺术手段，去演绎一段动人心魄的故事。“百闻不如一见。”而计算机游戏，也会用上几乎所有的艺术手段，包括导演手段，去构造一个故事环境，请游戏者自己作为故事中的主要

角色去推动故事的进展。参与的感觉和旁观的感觉是绝对不同的,虽然只是虚拟的参与。在这个意义上,是否可以说:"百见不如一试。"

计算机游戏,作为计算机交互艺术的主要产品形式,正处在一个迅速发展的时期。完全可以预言,计算机交互艺术将是21世纪最重要的新兴艺术之一。

3. 游戏与学习

记得,那次《实话实说》的录制时间持续了近一个半小时。当时大家都形成了一个共识:孩子们玩计算机游戏,也要把握一个"度"。把握住这个"度",就是有益的;把握不住这个"度",就要出问题。笔者认为,这个"度",有两层含义:游戏的时间和游戏的内容。如果控制不住游戏的时间,就会直接到影响学习;如果游戏内容"出界",就会影响孩子的思想品德。

这里,先说游戏时间。(下文中的"游戏"均指计算机游戏)有一位家长告诉我:如果他儿子有一段时间没玩游戏了,考试成绩肯定会上升。我自己的女儿每星期六或星期日都要玩游戏,自己掌握时间,从来没有影响过作业,学习成绩一直不错。

我的另一位朋友经常为他儿子的学习担忧。影响孩子学习的重要因素之一是玩计算机游戏或家用游戏机游戏。我曾经与孩子谈过,主要论点是:"如果你将来想参与计算机游戏的设计工作,必须现在打好基础。你现在连中学课程里的内容都学不会,怎么可能将来在高科技的第一线工作呢?"孩子当时完全同意我的看法,后来也确实有很多进步。

玩游戏是否影响学习,关键是能否控制住玩游戏的时间。目前比较普遍的情况是:

★能够自觉地控制玩游戏时间的学生是少数;

★需要家长监督才能控制玩游戏时间的学生是多数;

★即使家长监督也不能控制玩游戏时间的学生也是少数。

如果孩子能够自觉控制玩游戏的时间、没有影响学习,恐怕就没有人反对孩子玩游戏了。皆大欢喜。当然,家长还会关心游戏的内容。如果在家长的监督下还没有太影响学习,应该说尚可接受。只是大家都要累一点。如何监督,是另一个话题。如果是最差的情况,恐怕就只能强行禁止了。家长和孩子都要付出很大的代价。

4. 游戏与心理健康

能否控制住玩游戏的时间,主要取决于孩子的心理类型、心理素质和心理成熟程度。

大多数女孩和部分男孩,由于目前的多数游戏产品尚无法引起他们的足够兴趣,自然也就不会花很多时间玩游戏。

心理类型比较稳定的孩子,一般不会对某些事物产生无法控制的强烈的心理冲动,即使喜欢玩游戏,其程度也是有限的。

心理素质比较好的孩子,通常能够把握住自己的情绪。即使非常不愿意停下正在玩的游戏,在大多数场合也能比较自觉地适可而止、或者在家长适当提醒时也能够服从家长的意志。

心理比较成熟的孩子,大都能够理智地安排时间,主动回避那些可能使自己控制不住的事物。即使陷入无法自拔的心理陷阱,也能较快地自我解脱。

笔者认为,心理类型是无法根本改变的。但是,心理素质是可以培养的,心理成熟程度同样可以提高。孩子们的心理健康程度是长期以来形成的、取决于多方面的因素。对于家长来说,最重要的是,要了解自己孩子的心理类型,在日常生活中通过言传身教和其他办法,有意识地培养孩子的





心理素质、提高孩子的心理成熟程度。这决不仅仅是为了控制孩子玩游戏的时间而已，而是能使孩子受益终生的百年大计。

说到这里，已经远远超出了本文的范围。虽然笔者不是心理学专家，但作为"业界人士"和孩子家长，愿意和众多家长、孩子和专家继续探讨围绕计算机游戏而表现出来的各种心理问题。

5. 游戏与思想健康

这是关于游戏内容的话题，也是家长最关心的另一大问题。

毋庸讳言，在海外的游戏软件市场中，的确存在着大量的色情游戏和若干过分暴力的游戏。如果听任这些"精神垃圾"流入国内，必定会极大地危害广大青少年们的思想健康。政府采取措施严格禁止、严厉打击此类游戏产品，深受广大家长的拥护。但是，由于盗版产品的存在，仍然有一些此类产品在国内出现。这就需要家长和孩子们的共同抵制了。

当前，需要特别引起注意的，是所谓"美少女"题材的游戏。虽然其中不乏内容健康的优秀产品，但也确实有大量作品存在不同程度的色情成分。尤其令人不能容忍的是，这些色情产品往往以女中学生为主要题材。抵制了坏产品，还要挑选好产品。对于家长来说，最大的困难是不懂计算机游戏。下面给出若干原则，供家长参考：

★选择游戏种类。家长应该清楚，自己的孩子喜爱哪类游戏。实时战略？RPG？同一题材，可能有若干不同种类的产品，很容易搞错。

★选择内容。通常，古典题材、神话题材、太空题材、体育题材、经营题材的产品不会有严重问题。

★选择制作商或出版商。通常，著名厂商的产品会有较高的质量和可信度。但著名厂商的产品也有区别，他们的大型作品往往能领导产品潮流。国内厂商的产品特点是贴近国人。

★注意媒体宣传，以先期了解产品内容和制作背景。

★注意产品的演示版或试玩版，以得到早期体验。

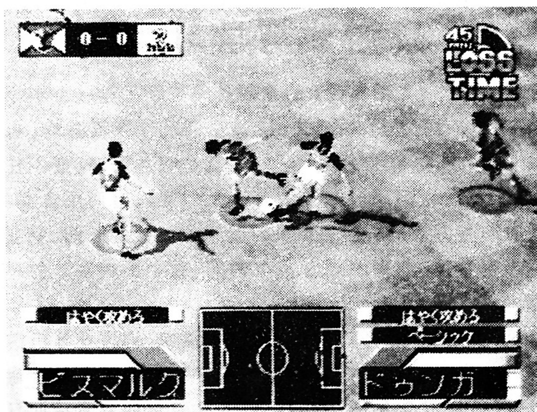
可以预期，随着计算机产业的迅猛发展、随着计算机迅速走进广大家庭，会有越来越多的游戏软件产品问世。游戏软件将成为广大青少年的主要精神食粮。

作为家长，应当象给自己的孩子精心选购合适的图书一样，为他们精心选购合适的游戏软件。因此，迅速学会使用计算机、了解游戏软件的主要分类、能够辨别游戏软件的内容质量和制作质量，就成为广大拥有计算机的家长们必须掌握的本领。

6. 由游戏引发的种种家庭矛盾及其解决建议

①游戏开始时间。家长认为，此时不宜开始游戏，因为孩子尚未完成作业、或其他原因；孩子不接受。我建议：在节假日，由孩子自行安排娱乐时间、学习时间，由家长监督执行；在平日，孩子们应该养成先完成作业的好习惯。

②游戏持续时间。家长认为，孩子的游戏时间过长；孩子不接受家长的意见。我建议：中学生的一次游戏时间最好不超过 2 小时，小学生的一次游戏时间最好不要超过 1 小时，且中间应有适当中断以休息眼睛。在非节假日时，不要因玩游戏影响正常的睡眠。有些游戏，需要存储进度，但又不可以随时存储。家长最好不要在不能存储时就强行命令孩子关机，因为那将导致前功尽弃。不过孩子们也不能以此欺骗家长。



◀在于那种洋溢着轻松与畅快的健康感吧！一运动类游戏现在是越发受欢迎了，其原因就

③玩游戏的条件。我建议，家长不要用玩游戏作为对孩子的奖励手段或鼓励手段，尤其不要以做作业、学功课作为允许孩子玩游戏的前提条件。那样只会拉大学习和游戏在孩子心中的兴趣差距。

④注意孩子的逆反心理。对于孩子们玩游戏的正常要求，宜疏不宜堵。你越是把游戏视为洪水猛兽、严加看管，孩子心里的欲望就越强烈。一旦爆发出来，大家都难受。相反，如果你把游戏只是看作正常娱乐的方式之一，只要别太出格，多点少点都无所谓，孩子们可能反倒不是非玩不可了。或许，他们的兴趣也许会转移到别处，因为其他娱乐方式也很精彩。

⑤若可能，与孩子一起玩。孩子如果从心里把你当朋友，多事情自然就好商量了。当你亲身体会到游戏对孩子们的影响时，你就有会办法引导孩子们了，起码会挑选合适产品了。

⑥最重要的是，你要真正尊重自己的孩子。对于孩子们，仅有爱是远远不够的。

⑦我给孩子们，特别是中学生的衷告是：

没有人有资格剥夺你的快乐，但也没有人能帮助你走向成熟。

珍惜你得到的自由。

结语：写这篇文章，历时半年。在 WORD 给出的统计信息里，编辑修改时间为 1530 分钟。写得非常慢，但仍感意尤未尽。因为我心里知道，这是一个很大很大的话题，或许会伴随很多很多的家长和孩子们持续到很久很久的未来。

责编：PERFECT

D之食卓2

饭野贤治倾情奉献

饭野贤治就是饭野贤治。

这次他为大家带来了十分恐怖的D2。

这里要说的是,罗拉已不再是弱女子,在三维雪原中,她将扮演邦女郎式的角色。

被SS机能所折磨的朋友可得看看。

DC 厂商:WARP 类型:ACT 发售日:98年11月20日!!!



D2 POWERED BY DREAMCAST

D2并非其前代那样的解迷AVG,而是包含解谜要素的动作游戏,难道此类游戏更适合表现机能?大家可能会想到N64上面的"007金眼睛"。的确,"金眼睛"托N64的福,使得广大玩家在久违了的动作、射击类游戏面前找到感觉。

正是因为N64性能的关系,加上制作者对动作游戏把握得较好,使得"金眼睛"一炮打响。不过,虽然该部作品为全多边形,且邦德的活动范围很大,应是一个在真三维空间内进行的游戏,但是——非常遗憾。

相比之下拥有优势机能的DC,圆满地解决了许多问题。尽管D2只是一个以雪为主题的动作兼射击游戏,可既然在DC上推出,又是瓦普的作品,其中可能有过人之处和超前的概念,下面将以图片向大家介绍。

飞机与陨石即将碰撞,罗拉、乘客的命运……

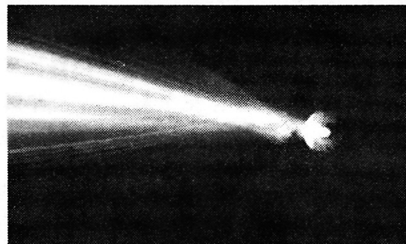


D2的故事与M2版开发中所设定的不同,恐怕游戏类型也改变了吧?从D2的片头画面可以发现,一个受伤的人在雪地上艰难地走着,他的血一滴滴地流到了银色的地面上,然而……在那人走后,其身后的血由红色变成了绿色……

上面的情景为游戏埋下了伏笔。



女主角罗拉因飞机爆炸落到雪地后,躺在黑人妇女甘巴莉家中的床上,似乎又梦到了那场可怕的经历——一颗巨大的陨石从宇宙飞向地球,而地球则像反击般地涌起一道黄色的的防壁,陨石当即被摩擦产生的高温溶化变小……而此时在地球上,罗拉正乘飞机经过加拿大上空,并结识了邻座戴维。机上有一个男人在舱内自言自语,说得尽是没人能听得懂的怪话,突然又有两个人举枪劫机,他们口中所说的话竟与那怪男子不谋而合。正当戴维想乘机击倒劫机者时,他发现那颗陨石快要撞到飞机,于是拉起罗拉便走,陨石还是撞在机身上,随后飞机爆炸……



罗拉从梦魇中惊醒,却发现一个受伤的人已来到屋前,罗拉和甘巴莉都感到紧张,因为那个男人竟在痛苦中变成了异形——植物的枝杈从他的体内长了出来……故事由此展开。

W A R P. 瓦普





◀乘务员惨遭毒手,怪男人在舱内制造恐怖。



▲飞机的乘客似乎没有人想到一场灾难会降临在他们头上。DC的播片能力不赖。



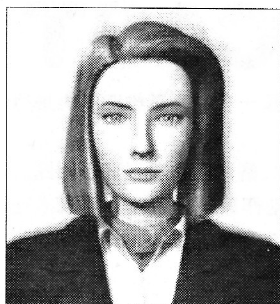
饭野贤治的目标——要让 D2 面向全体游戏爱好者

5月23日(新主机发表后两天)在饭野的亲自主持下,为其压箱作品开了一场别开生面的发表会。当场展示了 DC 的高级工作站之图像处理机能。众所周知,白色是计算机图型学中最最难于描述的颜色,对于广大游戏爱好者而言非常重要的 D2,画面中的雪,用了 30 种以上不同的白色来表现。

饭野指出,D2 的部分视点其实玩起来有点像"VR 战警",而瓦普是计划把 D2 对应到 DC 的网络 MODEM 上的,但这并不是为了多人游戏而设计,而是可以从网站上下载资料。初步估计应是可以下载音乐。今后也将对应 PDA - VMS。

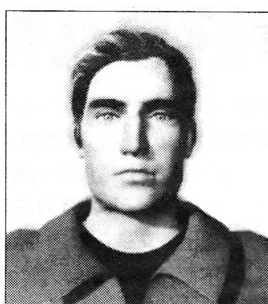
因为主机高度进化,动画格数已经不是问题。SEGA 的新主人入交召一郎先生说,DC 拥有最低 60FPS 的画面效果。而罗拉,是以这个帧数行动的。

编者曾于 SS 版 HOD 介绍中提及较高线数的输出也是新世代机应努力的方向之一,DC 完全符合了这个条件,整个 D2 游戏过程的画面解析度为 640×480(请用数字化彩电或监视器),这也是它和"金眼睛"的区别之一。毕竟 N64 因卡带容量的限制,无法给予材质贴图以更大的空间,其 64×64 的贴图解析度虽然没有"马赛克",但总体上游戏画面给人的感觉是"有点模糊"。这在 DC 上是看不到的。有比较才有鉴别,我们并非指谪其他主机的短处,N64 对防止出现"马赛克"还是很有一套的。



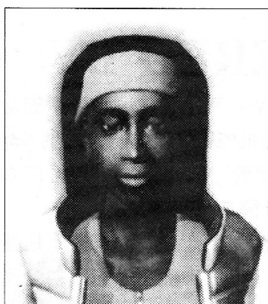
■LAURA PARTON

罗拉。32 岁。本作是她第三度出演,形象佳。



■DAVID BRENNER

戴维。34 岁。E0 以来,罗拉的的又一位伙伴。



■KIMBERLY FOX

甘巴利。33 岁。为罗拉提供重要帮助的女性。



■JANNIE

珍妮。5 岁。其纯真笑脸的刻画令人印象深刻,DC 的能力太强大了。



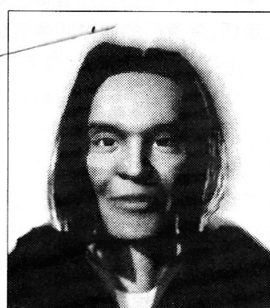
■谜样人物

一切未知。其存在令人感到恐怖,却是恶主角。



■暴徒甲

年龄不详。在飞机上有笨劣的表演。



■暴徒乙

年龄不详。那狂傲不羁的表情值得留意。



7 名主要人物

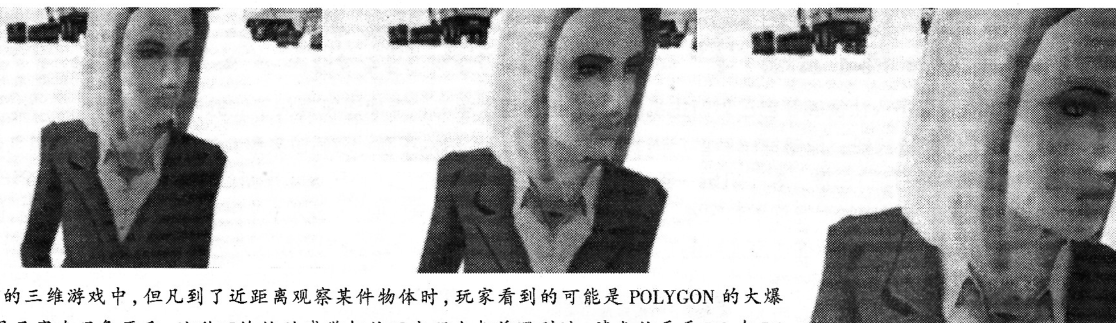


斜面的魅力

D2 不但有细腻的画面,同时令游戏空间的自由度达到了顶峰。通常的"真"三维游戏的一个毛病在于,画面中"允许你通过"的大路旁边有不少山坡石壁以及诸如此类的物体,但却请你"不要通过"——玩家不禁要问——"我为什么不能翻过小山看看后面的情况呢"?

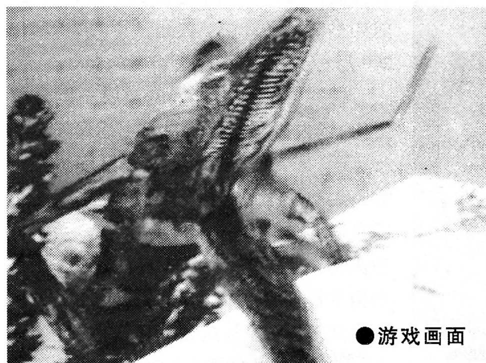
一定要沿着看似华丽的背景走下去并试图看看还有什么没发现的玩家难免失望,因为你根本过不去。机能限制你只能在规定的范围内活动。在武装雄狮 2 这样的自由度较高的游戏中,大多也只是在平地上活动,罕有丘陵地带的战役。

D2 则不同,DC 可以制作出异常复杂的背景空间任玩家遨游,微妙曲面构成的连绵不绝的大小雪山,罗拉可以借助各种"交通工具"到她想要去的任何地方,也许还能乘着缆车从山顶直达山脚呢。这种电影般的表达境界相信现有机种难以达成。

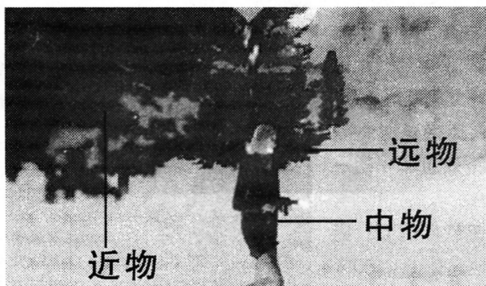


▲在以前的三维游戏中，但凡到了近距离观察某件物体时，玩家看到的可能是POLYGON的大爆山，或者是马赛克现象严重。这种不愉快的感觉相信不少朋友都曾遇到过。请各位看看DC在D2开发初期对此种情况的处理。还有一种被称作"衣服粘到了身体上"的说法，这也是因为POLYGON数量不足造成的，D2中则不会出现这种种现象。

角色面部刻画



●游戏画面



Dreamcast

◀罗拉从两棵寒带特有的树木之间走出来的时候画面视点会发生变化。注意弹光在罗拉脸上的反映。

D2以罗拉的主观视点进行，操纵枪口瞄准器打击敌人，一场战斗结束后，将有REPLAY画面，敌人是植物化的异形和一些特定MONSTER，这些怪物究竟是怎样来到地球上的呢？

因为DC提供了真正意义上的三维空间，在茫茫雪野上，玩家一定要把握好自己的方位，游戏过程中画面会适时切换，以便观察地形。

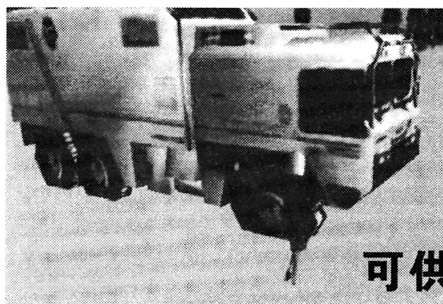
无疑是运用了Z－BUFFER技术，D2中不会再有POLYGON重叠。而且，玩家控制的女主角，在采取行动之后的REPLAY（交待事件）时，画面是会随着角色的远近进行缩放或加以角度变化，非常顺滑，通过非常大量地使用POLYGON，游戏过程中舍弃以CG表达剧情的办法，完全即实演算，这样就可以节省完全不必要的CG资金浪费，而效果却更出色，尤其是对人物表情的刻画。在上一期"游戏的近未来"中大家看到，坂口博信先生就很注重这点，可能"表情"在使玩家对游戏投入感情方面有着特别的妙用吧。

D2的POLYGON数是多少？

D2是有着时间推移的概念的，一日内朝昼夕夜的表现将藉于DC的光源处理来实现，这是强调气氛的手段之一，是比较重要的一点，但在黑白图上大家可能难以看得清。

D2将DC的POLYGON能力发挥到什么程度？读者一定对具体数字更感兴趣。D2中下雪的场面，将有两三千的多边型雪花落下，雪花还要再分为"远雪"和"近雪"以示大小区别。为了增强临场感，雪野中时常可以见到POLYGON鸟群（15只以上）从罗拉的眼前鸣叫着飞过。游戏中任何一名出场人物都将使用5000个以上的POLYGON。罗拉的脸部有2000个POLYGON。观察罗拉那细致至极的表情变化真可说是D2的最大乐趣。固定背景中的雪原和房屋等等将使用不低于一百万的POLYGON，还有许多物体如大卡车、吉普车、摩托雪橇等等可供玩家使用，这些东西所耗多边形的数目亦较大，因为它们在画面中都不是单一出现，而是同画面出现若干辆。

判定硬件能力高低要看它对细节的处理，因游戏世界观要求，本作天候的雾化效果和爆炸后的半透明技术运用也很是出色。D2的魅力建立在饭野和梦工场之上的。不过我们仍要坚持游戏性第一的原则来客观地评价游戏，否则，如果单以画面论，那么"除了DC的游戏外，其余的游戏都不是好游戏"这一结论成立。高度进化主机之代表游戏，编者首推D2。







可供乘骑的车辆倍受期待！

恐怖画面下次见！

新主机话题不断，玩家紧急大讨论



■世嘉公布 DC 后，许多人仕发表了自己对新主机的看法，正谓百家争鸣！下期还将有关于此的讨论/天师

世嘉对梦工场寄望甚殷，期望推出后首年能卖出 150 至 200 万台。长远来说是打垮 PS，登上家用机坛一哥宝座，事实真的这么简单？今次特别举出梦工场的不利因素。

要成为家用机坛之霸必须抓住占庞大数量的非机迷，这已是老生常谈。论功能，梦工场是无敌的，但功能不是一切，形象及标签效应更为重要，偶像源可手的唱片往往比实力派歌手畅销就是这个道理。



世嘉也发觉到这方面远逊于索尼的 PS，因此在梦工场的外型上下过不少心思，力图摆脱过往土星那"标准机迷玩物"的形象。但 PS 几年来建立的形象太根深蒂固了，SONY 令人觉得是时尚电器和玩物的代表，这标签效应非一朝一夕可以动摇。

与梦工场同时推出的软件有 D2，另外 VF3 也应包括其中，还有如 DAYTONA2 之类的赛车游戏，标准机迷该感到无比兴奋的。但有没有看到背后的隐忧呢？列出这张名单，岂不是再一次告诉非机迷：梦工场和土星一样，是标准机迷的玩物？D2 表现了梦工场卓越的机能，但能吸引非机迷吗？所有女性机迷都爱玩 VF3 吗？

非机迷要求游戏机愈简单愈好。最理想是放入光碟就能玩，不希望花巧太多。梦工场又搭载 MODEM，又有 PDA，SNK 新携带机也要来对应之，十几二十瓣，已脱离传统家用机的框框，但这种改变属于良性吗？真的可吸引广大非机迷？还是只为了那些追求高质素、多功能的标准机迷呢？

事实上许多非机迷根本不关心主机的机能。尝试问过一些女性非机迷对梦工场的看法，回应竟是这样：世嘉推出功能强劲的新机吗？那又怎样？我觉得 PS 很多游戏已很好玩。

日本正面对战后以来最大的经济困难，失业率创新高，日元对美元汇率跌至 5 年来新低，梦工场在这种经济气氛下推出，真的合时吗？标准机迷和世嘉死硬派会照样捧场，但非机迷又如何呢？梦工场定价仅 3 万日元左右，但未计算软件在内。非机迷手头若有 3 万日元，大概宁愿为自己的 PS 多买几套软件吧！若是买 2800 日元一套的 BEST 系列更足可买十套呢！过去土星和 PS 都需要花一年半时间，再大加宣传催谷才达到 150 万台的销量，DC 面对如今的经济环境，要在一年内卖 150～200 万台，肯定会很吃力。

世嘉在家用机市场的发展一向是第二位，这大概和她每次急于出招有关。十多年前，MARK Ⅲ给任天堂的红白机打得透不过气于是急着推出五代，之后又被超任打垮，土星抢着登陆，又败于 PS 手下。今次轮到梦工场，明显是因土星处于不利形势而赶着在今年内登场甚至等不及日本经济复苏。世嘉真的已准备万全吗？火速推出的梦工场是不是无谋的决定？会不会再次被人抓住弱点打呢？这些都是笔者担心的。

事实上日本方面对梦工场也甚为保留，报章对 DC 只作出一般报道，并没作高调处理。传闻中会为梦工场开发软件的来来去去也是曾支持过 SS 的软件商，岂不仍旧是老样子？暂时仍未见哪间过往没跟 SEGA 合作的大软件商宣布投入 DC 阵营，可见观望者的心态。

老实说，笔者也是世嘉支持者，极之期待梦工场的面世，不过个人感情是一回事，若要动摇 PS 在日本的稳固地位，笔者就相当保留了。但梦工场进攻美国市场应该会取得佳绩。毕竟老美酷爱三维游戏，这方面 DC 能够满足，阁下的看法又如何呢？

编者按/看过上面朋友的信，相信全体读者会有同感。从前我们讨论过各种主机的性能，结果是谁也不能说服谁。主机是用来娱乐的，梦工场的前途光明而道路曲折。竞争的结果给人们带来太多需要思考的问题——PS 已红得发紫，索尼对未来格局的构筑有没有开始？家用机市场的风水转到世嘉这边了吗？任天堂还想让这世界更"有趣"吗？可说是一片迷茫。此时，已全副武装的 DC，将无视任何怜悯与猜疑，并沿着它唯一的曲折之路走下去。

大家已注意到上文没有提到性能方面的问题，这正是梦工场的最大优势，它还可以提供十分优越的开发环境。因此，以卡普空为代表的一大批重要第三方软件商已经加盟。解调器和便携机等"脱离传统"的东西的推出是在索尼的启发下，新主机外型则"借鉴"了 N64。这一切的目的就是为了要跟上时代。

电玩评论中的观点通常都很有针对性。但是，这方面的问题解决了，还有其他"许多"方面的问题等待着"解决"。上文亦有提到重要的"非机迷"问题，看来，梦工场还必须吸引一部分擅长于吸纳新派玩家的厂商加入才行。这方面 SONY 是公认的大师。

发稿前，最新的土星杂志刊发了最新一波的 D2 画面，老实说编者是深受感动的，那些画面真的难以形容。面向全体电玩爱好者的 D2，身负 128 位机的先锋重任，现在看来，关注者大可放心。

支柱游戏作了先锋之后，就有大牌软件商考虑加盟的问题。次世代以来，史氏风头出尽。之所以能傲视群雄，是因为她眼光独到且长远，认准 PS 就全力出击！史氏当初的"宝"没押错。反观艾尼克斯，在 PS 上已经很难和史氏共进正餐，对于极有望使自己重新崛起的梦工场，坚决不明确表态（艾与世嘉关系很好，被日刊归为 DC 阵营中的准将），可能是要向史氏看齐吧！欧美方面决不像日本这般犹抱琵琶，早已退出 SS 阵营的软件商纷纷在开发梦工场的软件，EA"私下表示"将要考虑的平台是啥？……可贵的是，史氏对既定硬件有着很高忠诚度，至少要高于艾尼。文中作者还提到日本经济危机这个外部环境的问题，考虑得确实比较周全。

主机终归是要进化的，编者非常清楚地记得最早看到世嘉五代画面时的兴奋感。虽然很有些人不看好 DC，但可以肯定的是，DC 会从视觉和听觉上给这部分人以很有些分量的冲击。

次世代天空

樱大战2·望君珍重

续作再现 亲切异常

战争是不朽的素材，爱情是永恒的话题，合二为一的“樱大战”就是这样的经典作品。曲折的游戏构架，丝丝入扣的剧情安排，以及藤岛康介装饰味十足的角色设定，塑造出其中一个个清新自然的游戏形象。假设但单从游戏感情的表现能力看，“樱大战”堪称次世代游戏中的佼佼者。

SS	厂商:SEGA	类型:AVG＋SLG
	发售日:98.4.4	媒体:CD×3



一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

（接上期）

第十话

新年假期

新年到了，花组众人聚在乐屋庆祝新年，并许下各自的心愿。神奈希望变得更强，艾莉丝希望自己长高长大……

强制选项时间

1、乐屋——新年愿望——能够得到和平（平和ために努力する）——大神性格变坚定

2、乐屋——有何打算——想离开这里，出外逛逛（どうか行きたい）

准备

第二天早晨8:00钟，大神起床后利用半个小时的自由时间探望各人。在这段时间里，并不能将所有人一一找遍，因此要加以选择。另外，在买店里可以买到特别的相片。

自由时间

3、樱的房间前——她回家乡——问候你母亲（お母さんによろてくね）

真宫寺一马

大神在房内更衣后，准备与樱一起去她的家乡仙台。告别米田，二人乘火车离开了帝剧。火车上，众人都把大神与樱当作要去订婚的情人，这令二人尴尬不已。

到达了仙台，樱带着大神参观她的家乡。当走到一棵被雷劈断的大树前，樱说曾有人在此被雷击，但奇迹般的幸免一事时，出现了一个与樱相识的少年，原来他就是遭雷击的人而且是樱的好友。接着，樱带大神回家拜见自己的母亲。在樱父亲真宫寺一马的房间，大神看到了他的遗照。

旅途的劳累令大神疲惫不堪，正当他要休息时，樱的父亲向他问起樱的事，并问他是为何而战。

第二天一早，樱为大神做了早饭。早餐过后，樱带大神到父亲真宫寺一马的墓地拜祭一马的墓碑。虽然这是只有真宫寺一族才能看到的，但奇怪的是大神竟然也能清楚的看到。这时，枫通过通讯机告诉大神，发现来历不明的敌人。樱与大神立即出战。

4、大神的房间——换衣服——取通讯机（キネマトロンをもつていかない）——樱好感度上升

5、樱的房间前——问樱对这件新衣服的感觉——合适吗？(似合うかい）——樱好感度上升

6、火车上——是订婚——不答——樱好感度上升

7、仙台站出口——直接去樱家——不如先去其它地方（ど己か、よし道ていかなか）

8、树旁——遇到樱的朋友——我是大神一郎（大神一郎）——大神性格变坚定/樱好感度上升

9、樱的家门前——樱的母亲前来迎接——第一次见面，我是大神一郎（はいめまて、大神一郎です）

10、一马的房间——看到一马的遗照——是位正义感很强的人（正义感の强そうな人だね）

11、客厅——借一马的睡袍——这样的话，就借来用（それでは、お借りします）

12、房间内——樱有没有麻烦人——没这回事（こんなとはありませんよ）

13、庭园——大神为了什么而战——为了帝都的和平（帝都の平和を守るからです）

14、房间内——听到樱在做早饭——立即起床（すぐに起きる）——樱好感度上升

15、客厅——吃樱做的早饭——很好吃（うん、うまい）！

16、一马之墓——敌人出现——一定会回来（必ず、生きて归ります）——樱好感度上升。

未死的强敌

大神和樱返回了翔鲸号。枫告诉他们，花组的其他人已经出动了。当樱与大神驾驶天武前来支援时，却看到同伴被封在了晶体中。而从前被击败的土蜘蛛、金刚和鬼王三人仍未死去。接着他们唤来降魔机兵企图阻止大神救回花组众人。

战术指南

由于只有大神和樱面对众多敌人，未免势单力薄，但



只要让大神或樱站在封住同伴的晶体旁。一回合后，晶体便会被自动击破，被救的队员便可加入战斗了。在天武的强大威力面前，不堪一击的敌人很快便被全歼。

战斗结果

战斗结束后，京极庆吾出现了。原来上次自杀的人只不过是他的替身而已……

近乎疯狂的京极发动了“八鬼封魔阵”，企图破坏帝都。樱冲上前去想阻止京极。正当这时，鬼王上前拦住了她，并缓缓拔出了宝剑横在胸前。这个姿势震动了樱，她猛然发觉，鬼王就是他的父亲真宫寺一马！这时，天昏地暗，封印被解除了，“八鬼封魔阵”终于被发动。一个庞大的飞行物从天而降，笼罩了整个帝都。

第十一话——地面上最大的战斗

决战之前

最终的决战不可避免的临近了。花组体队员在指令室里召开会议。米田告诉众人，帝都靠八个封印压制着邪恶能量，这八个封印便是组成“八鬼封魔阵”的八个鸟居。八个封印解除后，能量便会最终爆发。敌人也愈发强大，他们面对的将是京极的“人造降魔”！同时，米田为了鼓舞众人，向大家展示了帝都的秘密武器——空中战舰米加沙！

准备完毕后，花组队员在米加沙的舰桥上集合，米田讲解完作战计划后，下达了出击命令。雄伟的战舰米加沙缓缓升起在帝都的上空，向复活的空中要塞——武藏飞去。不知何时，土蜘蛛竟带领降魔机兵冲入了米加沙的舰体内。大神将队员分为两组，一组待机，另一组四人由他亲自率领，去击退敌人(这四名队员由玩家亲自挑选)。

强制选项时间

1、指令室——听取情报——任意

2、指令室——艾莉丝有此胆怯——不……不会输的(いや…负けやしない!)

3、走廊——樱有话要与大神说——是有关其父的事？(…お父さんのことかい?)

4、帝剧门外——樱不知如何是好——夺回父亲的心！(お父さんの心を取つ戻そう!)

5、帝剧门外——被降魔包围——叫人帮助(助けを助けを呼んで来てくれ!)

6、帝剧门外——加山来抵挡降魔——加山…交给你！(加山…まかせたぞ!)

7、指令室——要如何应战——用米加沙的舰炮攻击(ミカサで炮击します)

8、指令室——樱要求出战——一起来！(ああ、绪に来てくん!)——樱好感度上升

9、指令室——神崎堇要求出战——当然可以(ああ、ももちろんだよ!)——神崎堇好感度上升

10、指令室——利尼要求出战——一起出动(俺と一绪に出动だ)——利尼好感度上升

11、指令室——艾莉丝要求出战——好(ああ、いいとも)——艾莉丝好感度上升

12、指令室——玛利亚要求出战——是，拜托你(ああ、いいとも)——玛利亚好感度上升

13、指令室——神奈要求出战——一起去(ああ、一绪に行こう!)——神奈好感度上升

14、指令室——织姬要求出战——一起来！(一绪に行くかい!)——织姬好感度上升

15、指令室——红兰要求出战一好，一起来(よし、ついてきてくれ!)——红兰好感度上升

战术指南

这场战斗，敌方降魔机兵的目标是飞船的动力装置。当敌人破坏掉全部动力装置后，战斗便宣告失败。因此，应选派攻击范围大、距离远、移动速度快的队员上阵(只能选四人)，笔者建议由樱、艾莉丝、玛利亚和神崎堇组队，并将作战方式转为风，竭尽全力速战速决。当大神等人击退这里的敌人后，发现土蜘蛛另外派遣了一支降魔机兵部队去破坏机关部。花组留守的队员就可以全部出动，迎击敌人，值得注意的是土蜘蛛利用超能力将“八叶”转为白色时，众人的攻击非但无法伤害她，还会增加她的体力。因此应在这时积攒气合值，等她机甲颜色转变后再进攻。

再战

众人返回舰内不久，米加沙舰的中央通气口又遭到降魔攻击，为了保卫米加沙，大神一组人再度出战。

强制选项时间

16、舰桥——敌人又来入侵——明白了(わかりました!)

战术指南

这一战的主要目的不是尽数消灭敌人，而是阻止敌人进入中央通气口。如果有七只以上的降魔进入了通气口，战斗就宣告失败。由于敌人会从四面八方降临，因此要将兵力分散开来防守。最后，土蜘蛛驾驶“八叶”再次出战，企图全力破坏中央通气口。因此，玩家要在她前进至通气口前使出所有合体技、必杀技将其击倒。在与土蜘蛛作战时，天武突然发生异状而失控。

光武·改！

战斗结束后，众人都为天武的失控而担忧，红兰调查后，发现天武吸收了都市释放出的异能。因此，大家只能驾驶从前使用的光武·改迎敌了。

强制选项时间

17、指令室——不能使用天武——没有它也要战斗(无理を承知りで·战おう!)

18、机甲库——看到光武·改——加油(ああ…がんばろう!)

19、机甲库——织姬与利尼换了新战斗服——很合适呢(よく似合つてるよ)——织姬与利尼好感度上升。

20、舰桥——枫要大神安慰队员——我明白(わかりました)

自由时间

米田要大家休息一小时。这段自由时间内，选择项不会影响友好度，玩家可自由选择。

神剑白羽鸟

大神返回指令室后，枫取出姐姐留下的“神剑白羽鸟”并告诉大神用这四把神刀进行“二剑二力”的仪式能够再度封印武藏。大神携带此剑，与花组队员准备乘轰雷号出击。米加沙舰的前主炮击破了武藏，使得乘坐轰雷号的大神得以成功的进入武藏内部。

强制选项时间

29、指令室——枫说出使用刀的方法——明白（…わかりました）

30、舰桥——目标——一定要活着回来（必ず、生き归ってきます!）

31、舰桥——与枫约定——与你约定（约束します）

32、舰桥——下达出击命令——帝国华击团出击（帝国华剧团、出击せよ!）

战术指南

战斗中的敌人并不强，但像花一样的炮台和能够不断召唤降魔的仪器很麻烦。因此，首先破坏召唤降魔的仪器，再攻击炮台。攻击炮台时只须站在下方闪光的地面上，不要浪费合体技。当全部降魔召唤仪器、炮台与降魔都被击破后，金刚出现了。金刚的特殊能力是降低我方队员的行动力。当我方队员移动过后便无法进攻或防御了，这会令战斗异常艰苦。同时，敌方的机兵会为金刚抵挡攻击。唯一的办法是将敌方的机兵逐个围起来击倒，最后利用大范围的合体技击倒金刚。

第十二话——少女们的挽歌

父亲!鬼王!

在武藏的深处，樱突然感觉到了父亲真宫寺一马的气息。这时鬼王出现了……

强制选项时间

1、武藏内部——遇到鬼王——请你清醒一下（目をさましてください!）

战术指南

在这个战场中，地面上有不断升降的圆柱，但它们每回合的升降是有规律的，因此要合理利用升起的圆柱作掩护，抵御敌人的攻击。战斗伊始，暗神威会借助水狐的力量，化为七个分身，并利用必杀技“樱花放神”进行攻击。这时要将花组队员散开，利于大范围的合体技消灭敌人。

觉醒的一马

击倒了暗神威，鬼王也苏醒并变回了真宫寺一马。京极却在这时突然出现，并向樱发出了攻击。觉醒的一马上前挡住了这一击。接着，他将“光刀无形”交给樱，而后说着“代我向你的母亲问候”死去了。于是大神和樱便向武藏的水晶进行了“二刀二制”的封印仪式。但由于武藏内的“御柱”还未斩断，武藏仍有活动能力。为了彻底封印武藏，众人继续前进了。

强制选项时间

2、武藏内部——京极杀了一马——你…不能原谅!（贵样…许さん!）

3、武藏内部——樱要求封印——好，明白（よし、わかつた!）

战术指南

这一战没有强敌，可随意用合体技击破“御柱”。

新皇!最强的降魔

众人破坏掉所有御柱后，邪恶力量仍未消失。在武藏最深处，京极控制的强大降魔——新皇;终于出现了。

强制选项时间

4、武藏内部——仍有强大的妖气——前进吧（…前进しよう!）

5、武藏内部——京极说出目的——不听（闻く耳持たん!）——战斗

战术指南

这是最终的决战，但战斗伊始，敌人的降魔机兵并不强大，尽可让机动力强的人先消灭他们，面对新皇时，不要急于上前进攻，先利用艾莉丝的必杀技回复队员体力，再将气合蓄满，这时便可全线压上。但攻击京极时，要在新皇的手没有掩护他时全力进攻，这样才能造成最大伤害。

打倒京极后，战斗仍未结束，花组队员要再与京极战斗一场，但这次不要浪费必杀技，因为其后还要与新皇决战。

与新皇作战时，它的威力较大，应让艾莉丝在后方为同伴恢复体力，再轮流进攻，逐个击破新皇的左右手，最后是头部。

胜利

经过艰苦的战斗，新皇被毁灭了，京极也化作尘埃，武藏也崩溃了。众人乘米加沙舰凯旋而归。帝都的恶能也消失了，和平的世界终于降临。

正当大神休息时，樱约大神在玄关相见。原来她想让大神陪他练习自行车。二人度过了一段甜蜜的时光。

第十三话——为你而响的汽笛

春天来临了，大神和樱回到帝剧。大神由于出色的战绩，由少尉升为了中尉，并获得去法国进修的机会。惊喜之余，大神与樱难舍难分……

强制选项时间

1、支配人室——得知晋升的事——即使粉身碎骨也在所不惜（粉碎身骨の觉悟で旗张ります!）

2、支配人室——得知去法国留学——明白了（わかりました）

3、后台——向大家宣布去法国留学——自己的决定（自分の决意をのべる）

送别

分手的日子终于来临，大神准备乘船离去。花组的队员都来送他。大神看了樱的信，不由思绪万千，感慨不已。

文：侯一　　责编：PERFECT

幻想水浒传

宿星集结 征讨暴君

“恶魔城X月下夜想曲”有给土星移植，SS版亦荣幸地进入了FAMI通“殿堂”，说明老柯是严肃认真的。“幻想水浒传”也是移植自PS的作品，游戏具有系统简单易懂，情节紧张刺激的特点，战斗事件、根据地的发展等要素玩家更是不可错过。

SS　厂商：柯拿米　类型：RPG
发售日：98年夏季发售



“幻想”、“水浒传”



有黄金皇帝之称的巴鲁帕罗沙，是赤月帝国的统治者。不过，当战斗的伤害逐渐平复时，皇帝不再关心帝国的政情发展，而且国内也充斥着鱼肉人民的贪官污吏。受到压榨的人民为了争取自由，终于成立了反帝国组织。

由于是参考小说“水浒传”制作而成的游戏，所以同伴色的数量高达108位（包括主角在内）。同伴方面有些是在根据地开店，并具有特殊的技术，另外，参加战斗的角色，也都有各自的特色。随着游戏的进行，会出现自动成为同伴的角色，不过也有必须达到一定的条件，才愿意提供协助的人物。玩家可以经由下面的说明，确实集结各路英雄好汉。

增加同伴以发展根据地

同伴加入首先要取决于主角的等级、特定同伴的等级、根据地城堡的等级。如果对方说出“你还太弱”时，必须要提升等级之后再劝诱。

在各个城镇中想要协助解放军的角色，只要主角能亲自前往并与之交谈，则会自动成为同伴。但这些角色的出现地点可说是十分隐密，所以行动时要仔细搜寻。

如果要利用道具来换取协助时，对方定会提出自己的条件。至于他们所要求的道具，通常能从宝箱或敌人手中取得，这时要与人们交谈收集必要的情报。

那些与主角有血缘或同门师兄弟关系的人物，有时要在特定角色加入之后，才愿意成为同伴。特别是锻冶屋的大师父，必须要先找到所有的弟子，才能顺利地说服其加入我方。

最后提醒各位玩家，使特定人物成为同伴，是可以获得便利的道具的。如果使地图制作者的登普鲁顿成为同伴，可以获得显示现在位置的水浒图地图，还有魔法师贺莉翁加入时，能够取到瞬间回到根据地的手镜，所有要千方面计的和这些人结成同伴。





◀如果使艾克成为同伴，在根据地的屋顶就会设置斗技场，那里怪物的实力很强，如果在严苛的淘汰赛中获胜，就可以得到丰富的奖品。土星版追加要素。



责编天师

剧情深奥的优质RPG



▲为了守护自己的故乡，妖精族希望解放军能协助他们一起对抗帝国。于是人类、妖精、矮人、柯波鲁特四种族联手打击暴君。

■城池等级的提升

主角得到了多兰湖之城，这里成为解放军的根据地，并在此不断集结各式各样的同伴。同伴都有两下子，他原来是干什么的，则加入后就会在根据地内继续从事该项工作，如开旅馆和图书馆等等。根据地的同伴达到一定数量时，扩充的话会受城池等级限制。

城池等级为1级时，同伴数应不超过24人。2级不超过44人，3级不超过89人，4级城池可容纳90位以上的同伴。注意同伴还可以更换，但要慎重。

立场不同，善恶难辨

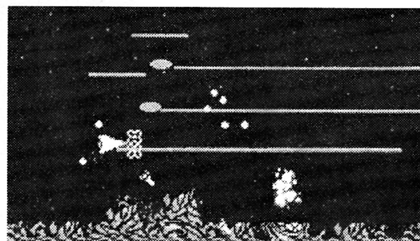


同伴其实也都是平民，能力不过如此，但却与主角有着共同的信念，以此对抗巨大的国家。主角是帝国将军的儿子，却成为解放军的领导者，父亲誓死效忠皇帝，这种反目情形，加深了故事内容的可变性。

柯拿米 MSX 剧场终极版

责编天师

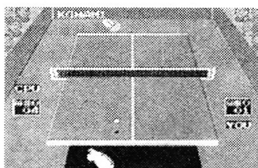
SS 厂商:KONAMI 类型:ETC
发售日:98 年 7 月 23 日售



KONAMI 一网打尽 30 款名作
资深玩家不可错过

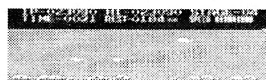
年份	游戏	年份	游戏
1983	时空飞行员	一九八五	皮波大冒险
一九八四	超级眼镜蛇		王家之谷
	柯拿米网球		超级运动会 3
	柯拿米撞球		机动突击队
	神奇面包		战斗爵士
	超级运动会 2		功夫
	魔法三人组		印加帝国的反击
	飞天战虎	1986	梦大陆冒险
	顽皮运动会		魔城传说
	南极大冒险		兵蜂
一九八五	柯拿米拳击		宇宙巡航机
	柯拿米桌球	1987	宇宙巡航机 2
	柯拿米足球		沙罗曼蛇
	柯拿米高尔夫	1988	宇宙巡航机哥佛的野心
	柯拿米赛车		疯狂大射击

在 MSX 这种近于现代游戏主机的电脑上，曾推出过柯氏历年的名作，土星则以满汉全席的姿态以 1 张 CD－ROM 来收录 30 款当年红白机上的软件。这些作品，无一不是柯氏黄金时代的杰出作品，其品质之高令人惊讶，我们当中的许多人可能都受过这位“柯老师”的“教育”。如“兵蜂”、“沙罗曼”等等精彩的游戏，就相当令人怀念，您是否想要再次回味其乐趣呢？PS 玩家请注意，这些老游戏已经分期分批在您的主机上推出。

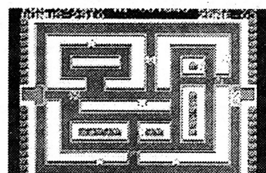




大家还认识它们吗？







怪物叠叠乐（WAKU² MONSTER）

责编天师

你能培育出最强的怪物吗？

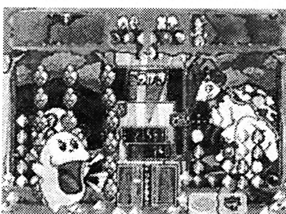
SS 厂商:ALTRON 类型:PZG
发售日:98 年 7 月 2 日售

虽然这是一款“掉落型”游戏，但这与其他同类作品最大的不同，就在于加入了“培育”要素。从最初获得的蛋中，可以孵出怪物；接着若能在游戏中不断获胜，就可以持续地使怪物成长。在游戏最初，除了有两个人物不可选用外，各位可在 4 位圣神中自由选择，并开始游戏。利用方向键使画面中的角色左右移动，接着按 A、C 键则会使方块掉落。只要连结 3 个以上的同色方块，就能使方块消失。



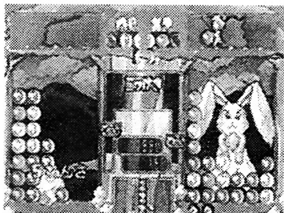
▲对战模式可以选择 12 只以上的怪物。依其不同属性可有不同的攻击方法。

使用“攻击量表”集气！



▲集气后给对手以阻碍方块。

如果使方块消失或是进行连锁，就能使画面中央的“攻击量表”集气。在量表集气之后按下 B 键，则能够使“？”方块掉落在对手的原野中，阻挠对手的行动。还有，在遭到对手攻击时，只要在一定的时间之内按下 B 键，也能进行防御。另外，当攻击量表不断集气达到全满的状态时，不但能自动攻击对手，也能增加攻击量表的 MAX 值。上面提到的“？”方块即使连结也不会消失，当它旁边的方块消失时，则变成一般的方块；还有一种十分便利的“闪光”方块，能够使周围的方块立刻消失，它也能变成一般的方块。



▲如果顺利消去连锁方块，攻击量表才能够集气，请注意画面中央的量表。

方块的属性会改变怪物的成长！



基本方块共有 6 种属性，而这些属性各异的方块，将会影响怪物的成长。专门用作吸入基本方块的胶囊方块，会储存在画面中央的嵌板中，当游戏结束之后，就要拿此方块来喂养怪物。依照喂食的方块颜色，会改变怪物的成长，并可看到各种不同的怪物造型，白色的方块可是能变为十分独特的怪物哦！



阿蕾莎Ⅲ

男女主角并肩奋战

虽然次世代已经到了大放异彩的成熟期，甚至新机种的发售也是箭已上弦，但GB的热潮却仍旧丝毫不减。尤其是彩色GB的诞生更是为其注入了新鲜血液。由SHARP提供的彩色液晶显示屏的彩色GB不仅体积与黑白GB相差无几，而且据说解析度也将有所提高。

GB 厂商:YANOMAN 类型:RPG 容量:4M

没想到吧，其实最终的BOSS就在最初的村庄里！

操 作 说 明

行动中

按START键： 剧情提示对话

按START键：

ステーケス 人物状态一览表

ウエポーン 装备:**シード** 剑

アーマー 盔甲

シールド 盾

アイテム 道具:**ユースアイテム** 骨节道具

クスリ 物品

システム 系统更改:**そうだん** 剧情提示对话

ネームチエンジ 改名用"↑""↓"选择

パーティーチエンジ 队伍调整

テキストスピード 对话速度

スクロールスピード 行动速度

LOAD 记录读取

SAVE 记录保存

战斗中

たたから 进入战斗:**こうげき** 攻击

まもる 放弃进攻

アイテム 使用物品

《咒文》 使用魔法

にげる 逃跑

攻 略

女主角玛蒂利亚(**マテリア**)是位美丽而好斗的少女。一天，她受卧床不起的弗洛伊德(**フロイド**)之托，到村中各处打听情况，并给其30000 PERA(游戏专用币)。首先，你可以去购买一些道具、装备，再去西北角的地下洞穴(地下**どうくつ**)热身一下。然后从村子中间的卡罗(**キャロ**)口中了解到一些关于利萨利萨(**リサリサ**)的情况。而后进入先前不能进入的利萨利萨的家。两度登门后，利萨利萨却不翼而飞。当玛蒂利亚满脸扫兴的准备返回时，从村子右上角的大叔那儿得知现在正是村长的70大寿。于是，女主角便从库房(**ストアハウス**)最右边的箱子中取得花饰(花**かざり**)作为贺礼。将花饰交给老伯伯并表明来意后，便可向村长祝寿了。可是，还没聊上几句，村长便将主角带入了密室。

与此同时，年轻的魔法师多尔(**ドール**)也来到了村中。当他从弗洛伊德口中了解到关于女主人公玛蒂利亚的情况后，便打算到村中寻其行踪。在调整装备后，分别前往阿莱萨神殿(**アレサ神でん**)和王宫中打听一些有关生命球(**ビー玉**)的事。接着，到仓库与最后边的仓库管理员(**そうこばん**)交谈得知地下的尘埃(地下**のほこり**)中有异状。于是，多尔向上方前进，径直进入洞中。

在洞中，多尔发现了一条大鲇鱼(**オオナマス**)，从其口中得知生命球在地下的尘埃。话音刚落，多尔便向地下的尘埃走去。在洞的尽头又发现了另一条大鲇鱼，自然少不了一翻交谈。随后，便可从其身旁的箱中取得生命球。正当多尔得意之时，整个洞开始了巨大的震动。不过不必担心，现在只要将生命球交给村子左上的雄君(**オーくん**)即可。

若此时重返洞窟便可得到武器装备手斧(**ハンドアンクス**)。现在再向卡罗询问有关利萨利萨的情况后就能够进入利萨利萨的家。在其房间中调查桌子的同时女主角玛蒂利亚正好从村长家出来。

玛蒂利亚首先从弗洛伊德那儿了解有关卡罗的消息。而后重返村长的家，与其寒暄几句后进入仓库里的三个房间内取得道具。接下来再到洞窟中取得另一只生命球，并从修道院(**サントス**寺院)右下方的信者口中了解到有关神殿的事。

那么前往神殿，将生命球交给蝙蝠(**カーどん**)。如果现在返回利萨利萨的家，便可与利萨利萨和卡罗会面了。正当众人尽情畅谈时，黑暗一份子本恩·马尔吉斯特(**ベン・マルキスト**)突然出现。紧接着，男、女主角被一股强大的力量唤到了阿莱萨城(**アレサ**城)中。

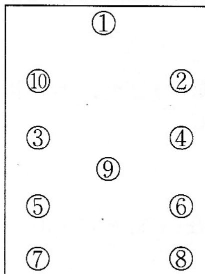
众人在宫殿中的第三层见到了全副武装的国王与王后。先按START键，再与其对话，他们便会加入。同时，还会得到一笔数目不小的金钱，好好的采购一番吧。接着，来到第一层，在中间的水晶球处蝙蝠会送给众人第一本咒文书《力量·上》(**フオース**上)，再来到右边的封印处调查，便可将其打开，从而进入地下城的通道(地下城**の**道)。众人前进不一会儿就决定分头行动，女主角会与任意一人组队，余下的两人为一组。

先说女主角玛蒂利亚这一组，继续沿道右行来到阿特拉洞窟(**アトラのどうくつ**)。在洞窟中厮杀一番后前往左上方的恰克寨(**チセカのトリデ**)。哪知，刚进门玛蒂利亚的咒文书就被迎面而来的恰克(**チセカ**)抢走了。先不管那么多，把此处的银子占为己有再说。当钱囊饱满时，又会在出口处碰见恰克，现在如果将其击倒便可夺回失物。取胜后两位的体力也不多了，那么先回城歇一会儿吧。

此时，镜头转向另外一组。他们沿着分岔口向上走，进入沃格寨(**ヴオークのトリデ**)，在其中会遇见沃格(**ヴオーゲ**)，但也少不了得些银子。从此处出来后，往左边移动抵达多尔夫洞窟(**ドルフのどうくつ**)，杀入洞后不久，另两位伙伴就会从城内赶来与洞内两人会合，将洞内银子搜刮干净后，回城调整一下装备。

补充物品后，众人再次踏上征程。他们的第一个目标是位于多尔夫洞窟以北的加拉戴斯城（**ガラデス城**）。在城中不仅能见到加拉戴斯（**ガラデス**）与利雷（**リレイ**），还会与夏尼斯（**シャニース**）交手并且得到一把宝剑。

离开加拉戴斯城众人前往拉利洞窟（**ライリのどうくつ**）。在那里他们见到了拉利（**ライリ**）。随后，众人抵达地洞以北的曼波寨（**マンボのトリデ**）。这里的银子虽多，但想弄到手还得费一番心思。首先，要把所有的机关门都打开，然后按下图顺序开启宝箱：



提着沉甸甸的钱袋，大伙们又冲入了左边的无赖泰迪洞窟（**テディのどうくつ**）。在洞中，会从泰迪（**テディ**）手中得到装备骰子（**メイス**）。而更有趣的是这里竟有一位老赌徒，如果你有兴趣和他赌几把的话，只要选中间的选项"**チョキ**"就一定会赢。

从洞中出来，众人继续向北到达格里夫洞窟（**グリフのどうくつ**）。洞中的游戏是比较麻烦的。首先，将洞内银子取完。接着，与杨（**ユン**）交谈后，洞窟便开始震动。玩家只要在这段时间找到庞德（**ポンタ**），与其对话后震动便消失了。此外从他手中还可以得到道具宝签（**宝くじ**）。现在找到格里夫（**グリフ**），将宝签交给他，再回去庞德处他便会告诉你有关杨的骨头（**ユンのホネ**）的事。而后，众人与杨交谈，并将杨的骨头交给他后，他便会赠送一件贵重道具——神父的箱子（**パデレンの箱**）。最后，大家从庞德处得到卡特利闪光（**カトリせんこう**）。

离开洞窟，继续向左上方前进来到贝利寨（**ペリのトリデ**）。在此处可见到贝利（**ペリ**）、凯罗琳（**キャロリン**）、夏罗恩（**シャローン**）和罗利（**ロリ**）四人，分别与各人交谈后，便能向右边的恶魔城（**ダキュラ城**）进发。城中最后一层众人将与德拉克拉（**ダキュラ**）交手。

与德拉克拉苦战一番后，大家返回阿莱萨城中休息。在水晶球处，从蝙蝠手中又得到一本咒文书"力量·中"（**フォース《中》**）。接下来，众人又踏上了杀魔解印之路。

先来到格拉迪（**グラデ城**）左边的一条通道上，将挡路的卡希夫（**カシーフ**）打倒，沿路来到阿加的洞窟（**アジャのどうくつ**）。在洞中千野（**チノ**）的手中得到一件道具红色的玻璃（**赤いグラス**）。出洞后向北方走抵达里希克之寨（**リシクのトリデ**）。离开里希克之寨，便可去阿加洞窟右下方的迪吉雷寨子（**デジレーのトリデ**），一路无话。接着，众人继续北行来到吉布利（**ジブリ城**）。在城中的封印处使用道具卡特利闪光便可进入。继续深入，见到头目玛希德·皮埃罗（**マシドピエロ**）将其打倒后，众人身中咒文，但可用"**ゼイロゾン**"解除，并且会得到红色水晶（**赤色の水晶**）。

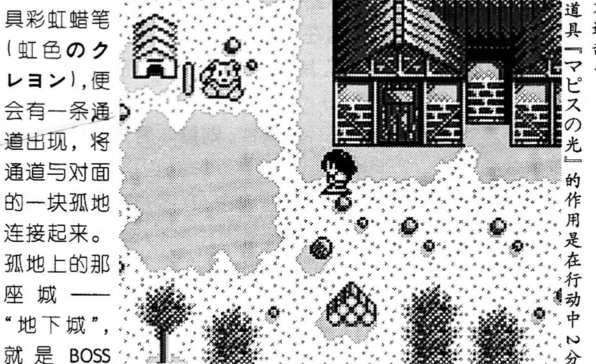
从城中出来后，前往右下方的卡莫儿洞窟（"**カマーのどうくつ**）入口。士兵不准通行，说什么此洞只有女士才能入内，两位男主角见状不知如何是好，正绞尽脑汁时，突然想起一件奇怪的道具——神父的箱子……

从洞中出来，向右上走进入维斯巴寨子（**ウィスパのトリデ**）。通过维斯巴寨子往下方前进，到达一个形状特别的洞中，众人发现原来又来到了一个新的村庄——彩虹镇（**虹の町**）。在镇中交谈得知这里有四种颜色的树蜡（**木ろう**），它们分别被封印在镇子的四角。大伙取到四种颜色的树蜡后，使用"**カブレロリン**"便可解去封印的咒文（可在药剂店中购得）。

出町后，向右下方移动抵达加玛寨子（**ジャマのトリデ**）。见到了伏在地上的加玛（**ジャマ**），他会叫你回彩虹镇子买一剂"**セイロゾン**"。但买回来后，他却不收！先不管他，众人继续向上方的恐怖的寨子（**ファンクのトリデ**）进发。这里自然又是一番搏杀。出来后，进入右方的迷宫（**ラビリンス**）。在此处会遇见皮拉姆（**ピラムターハ**）。最后，来到右下方的奇布城（**キュブ城**），将头目打倒后，这一区域的任务便完成了。

再来到瓦特里城（**ワトリー城**）上方的通道。将路口的人打倒蝙蝠就会给主角们送来第三部咒文书《力量·下》（**フォース《下》**）。然后，沿着通道深入来到雷吉的隧道（**レッジのトンネル**），在其中会从雷吉（**レッジ**）手中得到道具红色的蜡笔（**赤色のクレヨン**）。接着，往右上走，进入杰夫寨子（**ジェフのトリデ**）。在这里道具"宝石**ウィスパ**"将派上用场。出来后，去位于左下方的熔岩的洞窟（**ソルートのほこう**）。将洞中头目变态熔岩（**アブソルート**）打倒后，能够得到道具白色的水晶（**白色の水晶**）。接下来，向下走，杀入伽利亚城（**ガリア城**），主角们与城中头目盖亚（**ガイア**）一场热斗后，将其击毙，并得到三种最终装备，赶快装备上吧。

众人来到左下方的佐希皮寨子（**ゾシピーのトリデ**）。在这里分别与佐希皮（**ゾシピー**）等四位彩虹镇子人交谈后，用四色的树蜡换得四种颜色的蜡笔（**クレヨン**）。接着上行至马希克城（**マシク城**），从城中维拉（**ウイラー**）、特雷恩（**トレイン**）等人手中得到四件最终装备。再往右走，进入凯的寨子（**ガイのトリデ**），遇见加斯敏·凯（**ジャスミン·ガイ**），并得到装备。出来以后，沿着左边的通道来到奥兰洞窟（**オランのほこう**），众人于洞中遇见了奥兰（**オラン**）。出洞后往左走来到迪尔城（**ディール城**），在城中得到道具透明的水晶（**空色の水晶**），还有最后几件最终装备。这时的主角们个个都处于攻、防的最高境界，真可谓所向无敌，并得到最后的一部咒文书《力量·别》（**フォース《別》**）。但此时，还不能与本章的最终 BOSS 对战。众人必须先到奥兰所在的洞中，他会告诉你 BOSS 的方位及走法。于是众人来到洞口西南方通道上的内凹处，使用道具彩虹蜡笔（**虹色のクレヨン**），便会有一条通道出现，将通道与对面的一块孤地连接起来。孤地上的那座城——"地下城"，就是 BOSS 霍华德（**ハワード**）的所在地。装备完整的主角们毫不犹豫地冲入了城内，打倒 BOSS 后，会得到一块彩虹水晶（**虹色の水晶**）。可是一般力量又将主角们带回到了哈喽镇（**ハロハロの町**）。


◀道具『マピスの光』的作用是在行动中2分钟不遇敌。

终于回到了村中，但战斗并没有结束。玛蒂利亚和多尔又回到了玛蒂利亚的家中，在屋子右边的房间的一个桶中，两人发现了一件道具"手切纸"。然后，分别到寺院和神殿走一趟，拿手切纸给皇帝和皇后看，他们再次加入。前往寺院，与后门处的人对话，她就会让开，众人便进入了"?"的版面，在版面的尽头将见到游戏的最终 BOSS……

★本攻略是笔者在拥有"ARETHA 2"等超级道具下通关的（具体取得方法，请参见《97 秘技宝典》一书）。由于提前达到最高级，故攻略中的某些地方会与一般游戏过程略有出入。

★在"虹の町"中将得到一件道具"**マピスの光**"，作用是在行动中不遇见敌人，但时限为 2 分钟，这对于快些进行剧情有一定帮助。

★游戏中每一处地点的剧情必须进行完才能去下一个地点，可以据剧情提示对话来了解。若某处没进行完，对话中不会显示下一地点的名字。

文：夕阳红　　责编：PERFECT



小天天主持的高打乐园····

霸王塾

幕末月华剑士

黑龙江哈尔滨　岑巍



▲月华的打榜，确实令人大跌眼镜，因为它在榜上停留的时间太长了。真希望能移植到SS。

这款游戏是SNK公司于97年末新推出的刀剑类格斗游戏。它一经推出，便广受好评，成为SNK又一根支柱。（至今仍在日本街机排行榜上，而97却……）

本作以"幕末"为大的社会背景，故事的起因是由于"朱雀"守护神妄图打开"地怨门"，释放邪神。于是，在那个动乱的年代，各位武士们便怀着各自的目的展开了战斗。

本作不同于"侍魂"，不但有其独特的背景，更有其独特的系统。首先人物的属性分为"力"和"技"(POWER和SPEED。"力"的特点是用中刀或重刀攻击（即B和→B）对手时，即使其防御也将被扣掉体力。而且"力"还可以使用潜在奥义。"技"的特点是对手防御己方重刀不扣体力，斩的出招速度加快，但攻击力明显减弱。"技"的优点在于使用"技"后，所有人都有A·A·B·→B(或B)的连续技。其中A·A·B后几乎可以连击。（类似于ZERO2中的时间槽）

至于游戏时应该选择哪一种属性，则具体情况分析。但本人更倾向于"力"。

下面我们以人物为中心以"力"为主，介绍一下连续技和一些招式的补遗……（即98.3杂志没登的）（天语/谢谢）

一、枫：

"力"●跳起B·站立A·↓←A×2·→↓↘B×2·↘B(追击)

"技"●A·A·B·接任何必杀技。

二、御名方守矢：

"力"1)●跳起B·站立A或B·以下三式之一

→↓↘B×2或↓↘→A×3或↓↙←A(或B或C)

2)●跳起B·站立A(或B)·

→←↙↓↘→A+B(超杀)或→←↙↓↘→B(潜在)

"技"A·A·B接任何必杀技。

三、雪：

"力"●跳起B·站立A(B)·任何必杀技和潜在能力

"技"●A·A·↓B·超必

补遗：逆雪返：↓↘→C(可返气)

超杀雪风卷改：↓↙←↙→A+B、↓↘→B(很酷的一招)

四、一条明：

"力"●跳起B·站A(B)·↓↘→A(B)或→↘↓↙←A

"技"●A·A·B·↓↘→A或B或→↘↓↙←A

五、神崎十三：

"力"●跳起B·↓→↓↘A或

↓↘→A·超杀(↓↙←↙→·A+B)·↓↘→B

"技"A·A·B·任何必杀技

补遗：(1)超杀后·划↓↘→B

(2)抓技(→↘↓↙←B后划↓↘→B×2)

六、鹫冢庆一郎：

"力"●跳B·站立A·←(蓄)→A

最后一式也可为←(蓄)→C·↓↘→C或超杀↓↙←↙→A+B

"技"●A·A·B·←(蓄)→A或←(蓄)→C

补遗：←(蓄)→C·↓↘→C或→↓↘C

七、紫镜：

"力"●跳起B·站立B·任何必杀技或潜在(↓↘→×2·B)

"技"●A·A·B·任何必杀技

八、天野漂：

"力"●跳起B·站立A(B)·→↙→A

"技"●A·A·B·→↙→A

九、本烈火：

"力"●跳起B·站立B·以下四式之一

→↓↘B或↓↙←C×3或↓↙←B或潜在能力(↓↙←↙→B)或C连打

"技"●A·A·B·任何必杀技和超杀

补遗：火龙吟：↓↙←B



十、斩铁：

"力"●跳起B·站立B·任何必杀技

超杀(↓↙←↙→·A+B)·↓↘→B×2

"技"●A·A·B·必杀技或超杀

十一、直卫示源：

"力"●跳跃B·站立B·下三式之一

→B·超杀(→↘↓↙←×2·B)·↓↙←A

↓↙←→C

←↙↓↘→C

"技"●A·A·B·任何必杀技和超杀

十二、玄武之翁：

"力"●跳跃B·站立B·下三式之一

↓↘→A或B或C

→↘↓↙←A

超杀(→←↙↓↘→·A+B)

"技"●A·A·B·下三式之一

↓↘→A或B或C

→↘↓↙←A

超杀(→←↙↓↘→A+B)



十三、晓武藏：

●跳跃B·站立B·↓↘→B

●跳跃B·站立B·←↙↓↘→A·超杀(↓↙←↙→A+B)

以上便是本人一些心得，请各位玩家效纳。

另外在街机版中，投币后，按住A、B、C、D四键三至四秒，然后再按开始键，便会进入"训练"模式，大家不妨一试。天语/下期可能还要对月华进行研究。

高打乐园确可表达街机仔的心声

要么就不做，要做就做大手笔。要让即将出炉的98形成气侯，还靠各位读者捧场/天师

霸王塾

KOF97♨完结篇

●领衔主打/上海 王潇

●特别客串/全国玩家

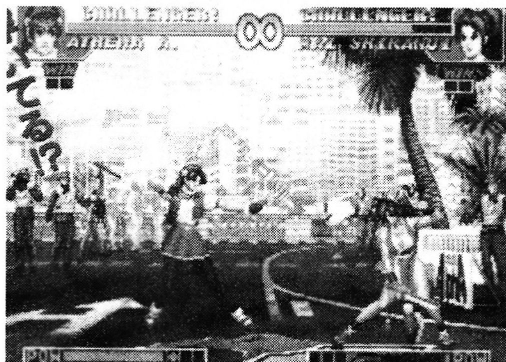
天语/凡事有盛必有衰。卡普空真的不行了？SNK是我国街机格斗家心目中的太阳，就算编者有再大的能耐，也无法扼杀SNKNGO在我国街机厅中的霸主地位呀！关于天尊的讨论，本刊打算强制告一段落，因为如果天师把各派的心声都抖落出来的话，读者非得火并不可。这也是大实话，绝对有萝卜白菜的问题。比较客观的解决方案是，就游戏论游戏——你要真的精通格斗并独霸一方的话，不妨写些东西来和读者交流一下（顺便赚些牌子钱？），不论是SNK的还是CAPCOM的。至于个人喜好问题则不是关键，读者完全可以用手中的笔来表达之。敢爱敢恨嘛（！？）。例如“天尊”一词，充其量只是卡普空一个“NICKNAME”而已，并不是说SNK就不是天尊，如果读者高兴，从下期开始，我们把SNK称作天尊好了。

前些时候，曾向“电软”投稿一篇97连续技浅研，6月份“电软”又刊登了朱华明玩友写的续篇，对拙作有些不同看法和补充，在此深表感谢。正所谓“抛砖引玉”，有了众家之言，当然更能将“霸王塾”的宗旨发扬光大，造福诸多玩家。而笔者经过较长时间的研究和摸索，已基本了解97的系统特点，以下将有几点心得。（天语/王读者不必客气，您的其他稿件均已收到。）

连续技，是指能够在第一击命中对手后，连续施展的、对手无法逃避的技巧。注意是不能逃避，而不是不能防御。由于97中含有大量的指令投，是无法防御的技巧，所以有时会误以为是无限连击，像许多人物的指令投＋跳跃重攻击＋落地时指令投＋跳跃重攻击＋……实际上并不连续，对手可以用指令投反击，或直接用紧急回避逃走，而不应等在原地不动。还有一点，以特定必杀技（如草雉京的七十五式改）令对手浮空后，如果用地面重攻击打中对手，是绝对不能再接上连续技的，这一点与挥空取消（CANCEL）不同，所以任何此类连续技也是不可能的。

朱华明玩友谈到了屏幕上出现的红字，实际是COUNTER，意为击溃对手的攻击，此时除攻击增强，还使用对手再次出现被攻击判定。例如RALF的MAX银河幻影（↓↘→↓↘→A或C）以COUNTER击中对手，能出现一击必杀的效果。还有像八神庵的站立重拳击溃窜对手后，以八酒杯（↓↙←↙↓↘→A或C）继续攻击，再以两段弱葵花（↓↙←A×2）追击，最后以八稚女（↓↘→↘↓↙←A或C）完成，也是一招很强劲的连续技。还有CRITICAL也不得不提，这是一些特殊技巧击中对手时随机出现的，能使攻击力上升，且令对手僵直时间增长，与COUNTER配合会造成超强的连续技，例如矢吹真吾的MAX丘凤麟＋MAX燃烧真吾能够一击必杀。

朱华明玩友还提到二阶堂红丸的空中超重击＋雷光拳不成立和山崎龙二的踢砂连击不太实际，其实上海已有许多玩家掌握此种技巧，这只是输入的方法和速度问题。97中有指令简略和提前输入。所谓指令简略是出招时可以有简化指令，如↓↙←↙↓↘→可简略为↓←→，踢砂连击应当反复输入→↓↘B·↓↙←B或D，而→↓↘B·B·→↓↘B·B……是否成立，只要是用过山崎龙二的玩家都清楚。而提前输入确是一项极重要的技巧，它是指将一些复杂指令分开输入，如七枷社↓↙←重脚·←↙↓↘→拳就能轻易使出超必杀连续技。又如CLARK前冲时使用终结阿根廷攻击（→↘↓↙←→↘↓↙→A或C），如果不运用提前输入，其难度是无法想像的，而现在只须输入→↘↓↙←，前冲，→↘↓↙←＋拳就能使出了。再如ROBERT以极限流连舞脚（近身←↙↓↘→B或D）令对手浮空后，以飞燕龙神脚（空中↓↙←B或D）追击，也应当使用提前输入，即↓↙←↖脚，而不是跳跃后再出招。由此可见输入方法是多么重要，正所谓“工欲善其事，必先得其器”。后面再为大家献上一些一击必杀的连续技（均在MAX状态下使用）。



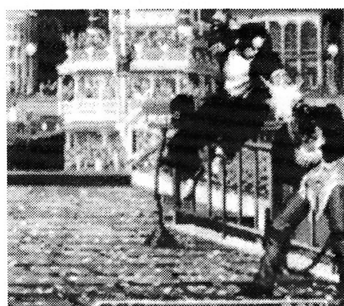
看见超自然现象

飘起来了！没想到居然能亲自目击人物飘浮在空中的现场画面！不过这种不思议的场面只有雅典娜、不知火和蔡宝健这样的角色能够办得到。因为他们能够于画面边缘进行三角跳跃。飘浮过程中只能发出空中型必杀技。在空中时能够让指令投毫无效果，连大门用手猛击地面的地雷震都无效，就算被某些招术击中，人物也不会后退，只要用一般的招式反击即可。正确的空中行走法：一句话，在画面端将必杀技指令与三角跳结合起来使用。以麻宫为例，（→↘↓↙←脚）的出法就变成了（→↘↓↙←↖↗脚），这时将利用三角跳在空中施展出地面的必杀技。不知火则可以使用龙炎舞这招。

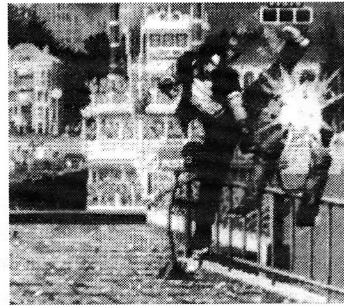
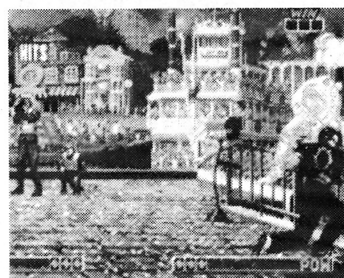


草雉京的连续技图鉴(对手位于画面边缘时)

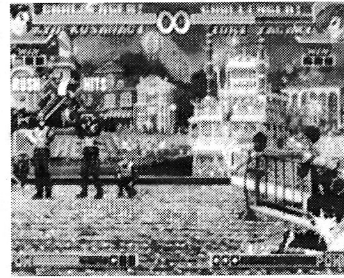
跳跃重拳→近立重拳→C 七十五式改→荒咬→八靖→砌穿









近立强拳→七十五式改要将指令先行输入，并且把按键按住。被七十五式改第二段击中而浮空的对手接下来应当会被荒咬击中，但是速度过快或过慢都是不行的，荒咬的出招时机很重要。将八靖改为九伤的话，也可以用鬼燃烧加以追击。

MAX 版一击必杀连续技应从基础练起

草雉京：跳跃重脚＋站立重拳＋七拾五式改(↓↘→B·B 或 D·D)＋荒咬(↓↘→A)＋九伤(荒咬中↓↘→A 或 C)＋CANCEL 大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A 或 C)(对手在版边)

特瑞：以能量冲击(←↙↓↘→B 或 D)令对手浮空后，强碎石踢(↓↙←D)＋弱碎石踢(↓↙←B)＋弱碎石踢＋弱碎石踢＋……(对手在版边)

安迪：跳跃重脚＋站立重拳＋击壁背水掌(近身←↙↓↘→AC 或)＋幻影不知火·上颚(空中↓↙←B 或 D，着地时 B 或 D)＋强升龙弹(→↓↘C)＋空中重脚＋站立重拳＋击臂背水掌＋超裂破弹(↓↙←↙↓↘→B 或 D)(对手在版边)

东丈：弱黄金之踵(↓↙←B)击中空中对手后，连续使用弱黄金之踵追击……(对手在版边)

山崎龙二：重拳＋弱撒砂(→↓↘B)＋蛇使 CANCEL(↓↙←B·D)＋重拳＋弱撒砂……(编者注/也可用下蹲轻脚接下蹲轻拳来启动弱撒砂，以蛇使挥空取消撒砂后即可从头再来)

玛丽：跳跃重脚＋站立重拳＋铁锤击(→A)＋玛丽野玫瑰(↓↘→↘↓↙←A 或 C)＋垂直之箭(→↓↘B 或 D)＋玛丽绞杀(自动追加)

坂崎良：跳跃重脚＋站立重拳＋天地霸煌拳(↓↘→↓↘→A 或 C)＋跳跃重脚＋站立重拳＋龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A 或 C)

拉尔夫：跳跃重拳＋站立重拳＋强格林机关炮(←蓄→C)＋跳跃重拳＋下蹲重拳＋超级机关炮(↓↘→↘↓↙←A 或 C)

蔡宝健：轻旋风飞燕刺突(←蓄→B)＋方向转换(→·→·↘)＋下蹲重拳＋通魔蹴(→B)＋凤凰脚(↓↘→↘↓↙←A 或 C)

京：①跳跃重脚＋站立重脚＋惊异玫瑰(→↓↘轻拳)＋强龙卷踢(→↘↓↙←D)＋跳跃重脚＋站立重脚＋沉默闪光(↓↙←↓↙←B 或 D)(对手在版边)

②惊异玫瑰令对手浮空后，反复使用下蹲轻拳＋惊异玫瑰(挥空取消)

八神庵(暴走八神)：百合折(空中←B)＋站立重拳＋屑风(近身←↙↓↘→A 或 C)＋站立重拳＋屑风＋站立重拳＋八稚女(↓↘→↘↓↙←A 或 C)(对手在版边)

血之暴走 LEONA：①跳跃重拳＋前跳重脚＋V 字斩(空中↓↘→↘↓↙←A 或 C)

②跳跃重拳＋下蹲重拳＋威武军刀(←蓄→B 或 D)＋旋转火花(↓↙←↙↓↘→B 或 D)

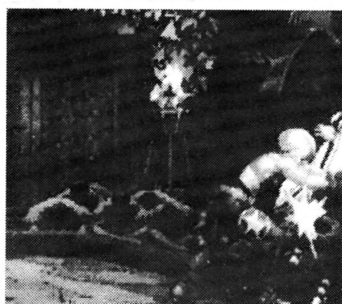
真夏尔米：无月之雷云(←↙↓↘→B)＋站立重拳＋拘雷(→B)＋暗黑雷光拳(↓↘→↓↘→A 或 C)

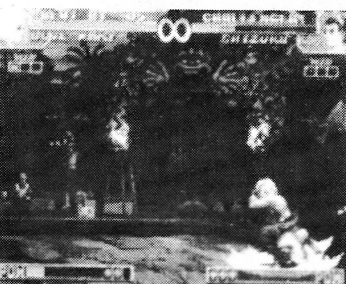
真克丽丝：跳跃重脚＋站立重拳＋咬四肢之炎(←↙↓↘→A 或 C)＋暗黑大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A 或 C)

天语/欢迎像王读者这样精通街机的朋友投稿至霸王塾。至于其他方面的话题，与电玩有关则请作者同志不要迟疑。

兰玛丽的连续技技术图鉴

跳跃重脚→近立重拳(第二段)→Cancel 铁锤击→M 版野玫瑰→垂直之箭(不会击中对手)→M 版玛丽掠夺攻击(敌死)





将跳跃重脚深深地击中，衔接近立重拳，于第二段时展开挥空取消的铁锤击——可将铁锤击指令简化为↓↘←后，用野玫瑰加以取消。当对手跌到地上反弹起来的瞬间，再拿出 MAX 掠夺攻击干净、漂亮、彻底地将对手解决。王读者的总结是正确的。某些细节如果没有被广大玩家给予足够的注意，则可能发生误会。上述连技的关键在于垂直飞箭的施展速度要快。

97 的连续技变化多。安徽省蚌埠铁一中的吴旭读者恰好就王读者前面提到的 COUNTER 和 CRITICAL 来信谈了一些体会。

破招连技：破招就是以自己的攻击打掉对手的攻击，此时会在已方头像下方出现红字。通常大家所说的破招后的连技一般是指用超重击(跳跃/站立 + CD)，击飞对手后以连技痛殴对手的招数。因一般的超重攻击后是无招可连的，但在破招时，因为对手在出现红字时于空中略停一下，这时，即可施以各种连技。例：

●特瑞：+ CD 后接两种超杀/各种必杀(威力突击←↙↓↘→B 却仍需点轻拳加以取消)

●八神：+ CD 后→弱葵花→八稚女　　(角落里)+ CD 后→八酒杯→弱葵花 × 2→八稚女

●椎拳崇：+ CD 后→天龙(←↙↓↘→C)→地龙(←↙↓↘→A)→神龙天舞脚(↓↘→↘↓↙←D)

在这 + CD 破招后，大家可以想想有何招可连，当然要注意己方角色喽。“不怕办不到，就怕想不到”哦！

另外，拉尔夫和真吾可用“我是真的真的与众不同”来形容，因为“拉尔夫踢”(←蓄→B 或 D)与真吾的各招必杀技有时都会打出绿字(似乎是“SPECIAL HIT”的字样)，此时会定住对手，拉尔夫踢之后可接以站 C；真吾最毒的可说是“真吾 KICK”将对手定格，接以站 C→外式凤鳞(↓↘→↓↘→A/C)→鬼燃烧未完成(→↓↘C)。

而若以必杀技或特殊技破招的话，即可将它们的威力发挥到极限。例：

●大门的玉溃(→ + A)，破招时耗血 1/3，通常威力不及重拳　●特瑞疯狂上勾拳(↘ + C)，破招时与投技相当，通常等于重拳

●特瑞重上升击(→↓↘C)，破招时 2/5 格血，通常 2 倍重拳　●罗伯特重旋风脚(→↘↓↙←D)，破招时半血，通常 1.5 倍重拳

♨特殊技补遗(荆州 CODY.D)

特殊技在对战中往往有意外效果。97 不仅保留了 95 中所有特殊技，更进行了增加和强化。可惜各媒体对此介绍甚少。这其中有令人惊异的中段技，也有角度刁钻的奇袭。

●草雉：→ + B，↘ + D，空中↓ + C

●二阶堂红丸：→ + B，空中↓ + D

●大门：→ + A，↘ + C

●特瑞：→ + A，↘ + C

●安迪：→ + B　●JOE：→ + B，↘ + B

●良：→ + A　●罗伯特：→ + B

●百合：→ + B　●克拉克：→ + B

●雅典娜：→ + B，空中↓ + B

●拳崇：→ + A，→ + B　●镇元斋：→ + A

●不知火：↘ + B●京：↘ + D

●金家藩：→ + A，→ + B

●陈可汉：↘ + A●蔡宝健：→ + A，→ + B

●七枷社：→ + B，近身 D(从指令上看并非特殊技，但这招的确非常特殊，史上最强中段技，若能善用，七伽社实力岂止倍增)●夏尔米：→ + B●克丽丝：→ + A

●山崎：→ + A●玛丽：→ + A，↘ + B

●比利：→ + A，→ + B●真吾：→ + B

●八神：→ + A · A，→ + B，空中← + B；

以上技法，运用之妙，存乎一心。

大庆十七中的徐海斌读者告诉我们，如果用安迪对东丈，东丈连续挑拨，安迪会……“大家自己去看吧！”

♨电软霸王塾，正是那些热爱格斗的人们表达些什么的地方……



天下一统还是诸侯割据？——论游戏机制式的发展

●本刊欢迎读者投稿●文中系作者观点

合肥工业大学　王昊
责任编辑　天师



●当今电玩界果真如此其乐融融的话，相信会有一部分玩家幸福地陶醉了……

~何日太平~

SEGA 新主机"DREAMECAST"呱呱坠地了，传说中的 PS2 与 N2000 也在妊娠之中。毫无疑问，新世代主机市场仍将是群雄并起，刀光剑影，鹿死谁手，现在尚难预料。原本波澜不惊的掌机市场也由于 SCE、BANDAI、SEGA、SNK 的乱入而烽火连天。

对于游戏界的平头百姓——广大玩家来说，以上的消息可不是什么福音。谁能赢得新世代之战无足轻重，关键是"一机在手，天下我有"的"最终幻想"再次成了"不可能的任务"。想要全面享受游戏之乐，只有不惜本购进全部机种；大多数人只能择一二买之。于是，××合众国、××理事会相继成立，终日互相攻击，比起厂家有过之而无不及。天下玩家本一家，如今却内讧不止，实在令人痛心。许多玩家呼吁："制式统一刻不容缓！"

也有一种观点认为：制式诸侯割据就是好！没有竞争就没有发展，因为对手的挑战，各厂商才会励精图治，自强不息，才会真正视顾客为上帝。今日电玩界之"百花缭乱"，正是诸侯混战的结果。倘若天下一统，必有一家坐大，会窒息电玩的生机，持这种观点的人呐喊："何须太平？"

两种论调听起来都有道理，孰是熟非，得深入分析。

STAGE1～硬件体制的历史回顾

PS 为什么不能用 SS 光盘？超任磁碟怎么在 PC 上就运行不了？早期的玩家对此类现象往往很困惑。这就是游戏机独特的"硬件体制"造成的。

游戏不同于 PC 机。PC 是一个标准的开放性平台，任何人都可以用计算机语言编制软件上机运行。游戏机的软硬件体系都是厂家自行开发的，不对外公布，更不可能与别的机种兼容。软件商想要为某种游戏机制作软件，必须先与拥有该机器版权的厂商协商、签约以取得授权，然后令取专用开发工具，才可能制作这种机器能运行的软件。

正是这种独特的体制，硬件商便能划地为牢，将一大批软件件商和用户紧紧掌握在手中。它可以从每一份软件中抽取使用费，通过签约条件来控制软件商（比如限制它为别的机种移

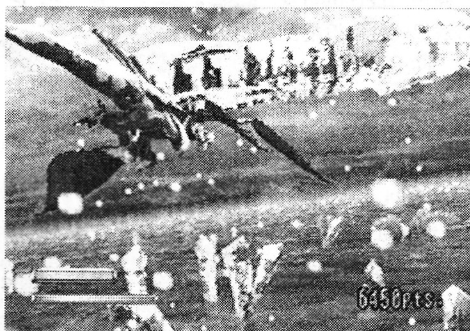
植软件)，另外也能培养一批铁杆玩家，这一切都为它带来了丰富的利润。

在游戏机刚问世不久的70年代后期，制式是最为混乱的。当时游戏机与电脑的界限都不甚清楚，许多制式今天的玩家可能听都没听说过。软件编制也极不规范，两三个业余程序员几天就能编一个游戏，尽管如此，第一代游戏还是引起了轰动，第一代游戏人也赚了一笔。

凌乱的硬件、粗制滥造的软件缠在八十年代初引起了人们的普遍反感，游戏市场随之急剧萎缩。正在这时，任天堂横空出世，它的FC将渡由混乱的业余创作推进为一门规范的产业，FC也理所当然的地成为八位机的绝对霸主。同时推出八位机的厂家还有不少，可都不能望FC之项背。有的机种惨到只有十几款软件与之对应。尽管签约条件苛酷，软件商还是争相去抱任多的粗腿，赚得不亦乐乎。当时甚至有"随便做一盘卡也能卖二三十万份"之说，只有980名正式员工的日本任天堂也一举夺得日本企业利润排行榜的季军，经济界人士惊呼其为"怪物"。

由于江山一统，任氏把谁都不放在眼里，软件商、销售商、顾客也只能敢怒而不敢言。NEC的PC－E终于打破了任天堂的独裁局面，宣告战国时代的到来。PC－E虽然还谈不上与FC一争短长，但毕竟卖到了百万台之上，对应游戏也过了百种，已经成气候了。1988年底MD的上市更是加剧了混战的态势，以后的次世代大战将诸侯之战推向了高潮，三足鼎立之势最终形成。现在新一轮战争又拉开了帷幕。

制式在战至今已进行了十年，仍没有停止的迹象。平心而论，处于同一代的不同机种虽然各有特色，但是没有哪 个机种的性能或价格优势能高人一头。原因很简单，厂商的技术并没有很大差异嘛。大部分软件可以在不同机种间互相移植也充分说明了这一点。硬件商花大力气开发开发结构不同性能相近的机器，软件商花功夫反同一个软件改头换面以适应不同机种，顾客花血汗钱买进几种主机，这就是制式诸侯割据的怪现象。虽然怨声载道，熟谙德川幕府锁国之道的日本人似乎不为所动，仍在修建壁垒捍卫自己小圈子的短期利益。然而，天下合久必分、分久必合，这个世界也越来越标准化，开放化，划地为牢这条路是不会走多远的。



◀世嘉铁甲飞龙ZZ。编者认为，如此有性格的一类游戏，若要让它们在公用平台上诞生，可能性不是没有。要看其大小。

STAGE2～天下大同的设想

对FC时代，各软件厂商都有既美好又恐惧的回忆。美好是指当时只要搭上FC的大船，就能吃得滚瓜溜圆；恐惧自然是指那些苛刻的条件：每年至多做5个软件；2年内不得向别的机种移植；开发时要受任天堂监督，软件做好后要由任氏制作卡带……这种近乎蛮不讲理的作风直至今日没有大的改变软件商也毫无办法。另外，任氏产品发售一再延期也是出了名的，广大顾客只好干瞪眼。

支持诸侯割据者常引用以上例子来论证天下一统的坏处，但他们总是反天下一统认定为由某一个厂商统一天下。这个出发点与笔者设想的不同，诸侯混战固然生灵涂炭，一姓独裁也是置万民于水火，但是如果天下人互相协商、各作让步、取长补短，制订一套通行的法律，在这个法律的约束和保护下人人自由发展，不是最好的状态吗？

其实，这一套"共同制订标准→标准下自由竞争"的发展模式是当今最浒的，在信息、电子行业采用的尤其多。因为当今的各大厂商实力都在伯仲之间，不存在谁吞掉谁的问题，没有人能绝对垄断。 强行划定自己的圈子固然能够绝对保证圈内的利益，大家都划圈子之后市场的统一性就被打破了，这样顾客会反感，市场会萎缩，落到每个圈子的利益就相当有限了。何况，划地为牢的厂商们还将为重复开发、互相攻击浪费大量精力，真是得不偿失。

相反，采用标准化、开放性的动作模式就既能促进市场发育，又不影响竞争与发展。首先，既然标准是协商制订的，就会全面考虑各厂商的特点和利益，综合它们的最先进技术，从经济和技术两个角度来看，这个标准不是最优，也是极优。其次，标准统一了，各厂商的产品都可以兼容，顾客的购买热情就高了。一句话，市场会在统一中发展壮大，在封闭中只能走向衰落。第三，在共同标准下，大家都站在了同一起跑线上，竞争将会更加激烈，各厂商都会在质量和服务上挖空心思，同时也为有实力的小厂商崛起创造了条件。

这方面的例子举不胜举。如苹果计算机公司，业界对其技术实力是有品皆碑的，就因为其坚持"特立独行"才弄得每况愈下；微软则正是通过"标准—兼容"之中从一个小公司变成今日信息界的王者。现在的PC机，从内到外，从软到硬，无不具有国际标准，发展速度超过了游戏机，PC GAME也借此东风向TV GAME发起了有力挑战。当然厂家的么心是避免不了的，在标准之争中都力图增加自己的东西。但事实证明，谁也无法单独垄断一个标准，标准的争论只会使标准自身更完善。微软曾力图以它的DIRECT 3D标准作为PC上3D图像的唯一标准，几家大游戏厂商一封联名意见信发去之后，就不得不吸收SGI公司的OPEN GL作为新标准的一部分。风靡世界的DVD，也是以SONY，飞利浦与松下、东芝为首的两大阵营妥协的产物。

国际上有标准化组织，国家有标准局，制订的标准成千上万。试想，一个插头都能被五大洲的插座兼容，作为高科技电子娱乐工具的游戏机却在老死不相往来，真是绝妙讽刺！

由此笔者不禁感叹日本人之小家子气，只识眼前利益与小集团利益，缺乏一种大度的风范和开阔的眼界。



STAGE3～可行性与前景

有人说游戏机寿命已不长了，不久将被电脑取代，再争论制式已毫无意义。

这个观点是站不住脚的。电脑是一种多功能设备，游戏只是其功能之一。既然是多功能，单个功能必然弱化，而且价格比较昂贵。作为一种专门设计的游戏工具，电子游戏机的性能价格比是电脑可望不可及的。因此，游戏机才会长久存在下去。倒是电脑有可能分裂为专用游戏机、专用联网机、专用数据处理机、专用控制机……这是外话，不提。



如果游戏机制式能够统一的话，仍要以硬件为基础走专用体系的路子。其好处有两点，一是可采用专用技术强化游戏效果，降低成本；二是只允许有实力的软件商得到开发权，从而保证游戏开发的有序性和明朗性，困扰 PC 的 H－GAME 和病毒可被有效防止。

从经济角度讲，统一制式之后，固定使用费和签约条件这两大法宝就不存在了，对硬件商是个损失，但这样一来就彻底解放了软件商，解放了市场，市场扩大后的利润完全可以弥补这个损失。

建立统一的标准制式纵有千般好处，没有可行性也是枉然。但是环顾业界，可以发现条件正在成熟之中，各种苗头都露了出来，看来在新世代机的下一代实现统一不是梦想。

现在独立开发并维持一种硬件体制的风险越来越大，投入巨资之后回报却不甚明朗。SEGA 若不是街机部门的盈利撑着，就要被土星的亏损拖垮了（编者注／以出荷量计，SS 日本 600 万，北美 180 万，欧洲则只能估计了，按 120 万台计算，则次世代机种土星的全球销量约 900 万台，因此，多余的 SS 都得赔掉）；松下当年豪情万丈地以 100 亿日元买断 M2 之时也不会想到这钱打了水漂。SCE 的胜利不无运气因素，而且它的“让每一台电视机前只有一台 PS ”的宏愿也只是幻想。认识到这种严峻形势之后，几个巨头就就存在坐下来谈判的可能，因为统一是大势所趋。

软件商的作用从未像今天这么强过。它们再不像当年战战兢兢地缩在任天堂的卵翼之下了，大牌软件商已具有反过来要挟硬件商的实力。没有 SQUARE 与 CAPCOM，PS 是否能战胜 SS 要打个大大的问号。对于制式统一，软件商会举双手赞成，扩大市场不说，避免了重复开发之累，又用不着交使用费了。如果软件商联合起来发挥一下影响力，硬件商不敢不考虑的。

再一点，PC GAME 现在势头正劲，强烈冲击着 TV GAME 的市场。TV GAME 还不携起手来一致对外，难名免被 PC GAME 逐个击破。而标准化、开放性的 PC GAME 与 TV GAME 相互渗透、影响，更加快了制式统一的势头。

由于制式统一这口号太惊人，所以厂商们不敢明说。其实这个趋势它们都肚里有数，并在暗地里用力。

第一步是左右逢源，向各个机种（包括 PC）移植自己的软件，CAPCOM 甚至计划制作原创 PC GAME。现在很少有厂商“从一而终”了。

第二步是旁敲侧击。SEGA 本身也是一个硬件厂商，它的首脑却不止一次在公开场合谈论制式统一 问题，还发起了一个统一街机制式的论坛。它还将高互换性的 WINDOWS CE 操作系统用于新主机“DREAMCAST”，从街机基板到家用机再到 PC，统一采用 POWER VR2 的三维图形处理芯片，一个“街机一家用机一PC”的一统体系呼之欲出。这些都将为制式统一推波助澜。

正在这时，信息界的最终 BOSS、呼风唤雨的比尔·盖茨大帝终于将魔“手”探向了 TV GAME 这块风水宝地。以“标准一兼容”著称的微软介入后，TV GAME 的统一进程就大大加快了。

DC 已明确采用 WINDOWS CE 操作系统。SONY 也宣布与微软合作，看来 PS2 也极有可能采用这种系统，该系统还可以方便地与 PC 上的 WIN95、98、NT 互换，这样，统一大业就迈出了坚实的一步。

或许是微软太霸气，或许是盖茨太有钱，许多人对微软进军 TV GAME 不满，甚至悲叹 SEGA 要被吃掉了，这些人大都是 SEGA 的铁杆拥护者，其忠心值得称道。但是，我们评价电玩界一件事的好坏，应以其是否促进电玩发展为标准。看看 PC GAME，当年多媒体标准一片混乱，给玩家带来极大不便，微软会同其他厂商制订了 DIRECT X，顿时天下太平，PC GAME 走上了伊朗发展之路。WINDOWS 操作系统的一大优点就是便于使用。DREAMCAST 展示会上那幅精密的 3D 图像，是由 VR 大师铃木裕带两个人只用 10 天就做出来了，充分显示了微软开发工具的快捷。若采用传统的 C 语言加汇编，是不可能做这么快的。WINDOWS 系统强大的网络功能也是未来游戏机必备的。综上所述，只要能更快地制作出更好的游戏，使天下玩家玩家玩得方便、开心——谁来还不是一样！

有人担心各厂商在制式统一之后会丧失自己的特色，这是杞人忧天。别看硬件是日本人搞出来的，但硬件核心技术却是老美的。结城晶是 SEGA 的招牌，MODEL3 基板可是美国大军火公司洛克希德－马丁研制的（编者注/MODEL2 也是由美国公司参与研制的，具体说应是 MARTING 和 MARIATE 两家的技术）；MD 上活蹦乱跳的 SONIC 是摩托罗拉的 M68000 芯片创造的；当年你为“马里奥 64”惊叹时，别忘了这是托 SGI 的福（SQUARE 的许多精美 CG 也诞生于 ONIX 工作站上）。一句话，日本厂商的特色还在于软件。只要好好做软件，就不怕失去特色，毕竟，玩家看见的是马里奥、霸王丸和草雉京，而不是 CPU、DSP。

所以，制式统一的时机正在成熟，前景也一片光明。好处谁都知道，但各厂商也不肯轻易放弃既得利益，对未来的风险又有点害怕，就是这种又想吃白薯又怕烫嘴的心理，造成了目前制式统一上的停滞不前。

～尾声～

在二十世纪实现制式统一的梦想破灭了。玩家得到的唯一好消息是：WINCE 操作系统的广泛使用令游戏移植更方便了。

再下一代主机——姑且称为后新世代机，可能会在 2002～2005 年间问世，那时将以高清晰度电视（HDTV）为显示器了。估计制式统一就可以最终实现了。

时机成熟之时，就看电玩界巨头们的眼光了和勇气了。

****

JVC 解码器

●全屏图片



▲土星播片能力的评价糟糕，但加了解码器后就不一样了。MPEG 版最出名的要算是 GUNGRIFFON。

家电用品的市场变化可以说是日新月异，在所有可以重复播放影像的设备当中，VHS 录像机是最早的产物，后来的 LD 影碟机虽然使画质逼真到 DVD 都难望其项背，但是高质位的软硬体却使得普及率并不高。虽然是如此呢，VCD 的诞生还是引发了新一轮的影像革命，即使它在画质方面与 LD 相差甚远，可是由于其软件丰富价格合理，再加上多媒体电脑的普及和我国不计其数的的生产商推出五花八门的 VCD 播放机和 CVD（其实就是 SVCD），令消费者在超高密度的广告面前眼花潦乱，茫然不知所措。就是在这样的攻势下，VCD 在我国多数家庭中几乎取代了 VHS。

在游戏机市场当中，3DO 是最早将 VCD 设计为其扩充设备之一的机种，在所有次世代主机中，独有远见世嘉公司一开始就将 VCD 的解码装置列为重点的周边。由于土星是目前唯一可以观看 VCD 的主机（索尼后来推出的亚洲专用附 VCD 功能的 PS 除外），所以或多或少也吸引了部分玩家购买。

由于土星 VCD 解码器属于周边设备，所以与 SS 一样是有着不同公司出品的相关产品，编者这回所要介绍给大家的这款由 JVC 出品的解码器就是其中的一种。这块解码装置最大的特色，就是采用了 2.0 版 MPEG 格式，并且增加了 SEGA 公司出品的解码器所没有的一大功能——PHOTO CD。

SS 解码器的安装相当 EASY，打开位于 SS 主机背面的扩充槽盖子，并且再将解码装置插进去就行了。而且为了方便取出，还特地设计了一个小小的铁环拉把，可说是用心良苦。安装完毕之后，玩家可将 SS 盖子打开，并放入 VCD，开机后 SS 会自动地加以判断并进入菜单当中。

JVC 解码器的操作方式非常简洁，所有的功能图样按键都被放置在画面的最下方，玩家只需通过手柄将画面上的光标移动到那些功能图样按键上，就可以来进行播放、暂停、前进与倒退等基本操作动作了。除去这些最基本功能，2.0 版 VCD 的选取左右声道、从任意时间开始播放亦 OK！JVC 解码器还有一些有趣的功能，例如它可以提供少见的画面即时放大与缩小选项（ZOOM IN/OUT），就跟在 PC 上面观看图片一样方便。另外，它还能以各种频率进行慢动作播片！想要逐帧播放也没有问题。

单以 VCD 的播放功能来看，JVC 解码器本事不算小了。个人电脑上面的 MPEG 界面卡多半都没有这么多花俏的功能，很多都只是单纯地提供播放画面而已，再加上 SS 可以直接接到 TV 显示，观看起大场面的电影时的感动当然不是小小的 PC 屏幕可以比拟。

仍旧是对于部分玩家而言，购买这些解码装置的原动力并不是想要来看这些 VCD，而是想要瞧瞧利用 MPEG 制作出的游戏动画效果。其中最为有名的，那就非 GAME ARTS 的武装雄狮 1 莫属了。这款游戏的片头动画搭配上解码器的话，真的是棒得没有任何话说。PS 的惊人动画效果较 SS 确实要胜出一筹；但如果和 SS 这 MPEG 版比起来就很难说了。非常可惜的是，目前特别支援解码器的游戏并不多，大概花组通信、帧本义行画集、樱花蒸汽、银河之星都对应 MPEG。威力不容质疑。

最后提醒读者注意，JVC 最新款解码器兼容 N/P 制碟片（老版本的 JVC 或 SEGA 解码装置只能解 N 制的影片，遇到 P 制的碟片就会在屏幕下方出现绿颜色的闪动条纹）。这么一来，游戏机才算是一台真正合格的“优等品”VCD 播放机，因为国产影碟机都是兼容 N/P 两种制式的碟片的。下期本栏目将有 5903 型 PS 主机的特别推荐，敬请广大读者留意。

责任编辑/小天天



SS 加速卡完整版解惑特辑

在正式开始介绍之前，本班首先想要替 SS 加速卡正名一下。其实，SS 加速卡就是所谓的扩张 RAM 卡之通称，不晓得当初是谁人异想天开给它冠了一个这样的名字，于是大家一直将其沿用至今。

SS 扩张 RAM 卡之所以会诞生，多少也是拜了 SNK 公司的大作所赐。玩家应该记得，土星版 95 采用了所谓 TARS 系统，也就是除了光碟的资料之处，另外再将一些人物的资料存放在 ROM 卡带里，以便用来缩短游戏读取时间。这样的新设计虽然很不错，不过缺点就是每换一款游戏，卡带也得跟着换，可以说是相当地不划算与麻烦，而这跟当年被淘汰垢卡带游戏不就一样了吗，如同走回头路。



乔丹 12 代?

责任编辑 小天天

为了解决这样的困扰，SS 扩张 RAM 卡于是就出现在玩家的面前。这种卡匣的原理很简单，那就是提供了更多的记忆体空间，使得游戏一次可以读进更多的资料，相对地就可以节省掉一小点画面延迟时间——要知道，玩家是不能接受在格斗时出现按键后先经历“一小点”时间再让画面中的人物出招的情形的。但是也正因为如此，所有支援 RAM 卡的游戏有时要花上较多的读取资料等待时间，这要算是它的最大缺点。

一般 PC 上面的加速卡，顾名思义一定要有加速的功能，也就是说要含有工作专用的 CPU，可是 SS 的扩张 RAM 卡只是一块内藏有额外动态记忆体的周边而已，当然就不能使用 CPU 处理加速的作用。不过，但是既然大家都这么称呼，那么编者也就只有跟着这么称呼，但还是希望玩家们可以真正明了这块加速卡的真正作用。

我国玩家蛮幸福的，至少由于某些因素的关系，玩家们可以享受到颇为廉价的游戏软件，自然连这块 SS 扩张 RAM 卡也有所谓的国产货喽！

国产加速卡种类极其繁多，玩家无所适从，特别是在卡普空公司推出了 4 倍于原有 RAM 卡的“扩张 4MB”之后。首先卖卡的人就没有明确概念，为了区别“4 兆卡”，他们把扩张 RAM 卡叫做“2 兆卡”，其实原来的卡是 1MB (8Mb) 容量，要叫的话也应叫作“1 兆卡”才对呀！——生产商更是加班加点生产了附带有金手指和记忆卡功能的强卡，以及带有转换开关的、号称能玩遍所有格斗游戏的所谓“4 兆、2 兆”合卡。玩家真可说是急得一塌糊涂。

要说到玩家为什么着急，还得从早先 CAP 与 SNK 对于这“扩张卡”的态度说起(其他厂商的意见没有什么太大的价值)——卡普空宣传部福本先生：“很抱歉，目前我们还没有打算要发售对应扩张 RAM 卡的游戏，不过在不久的将来，或许会有令人惊喜的发表。由于扩充 RAM 刚才推出，所以有关于这方面的问题，卡普空还无法提出什么意见。目前唯一能确定的，就是扩张 RAM 必将使本公司在设计游戏时，有更大的发挥空间。”SNK 公司则是最早对应世嘉推出的这块 RAM 卡的公司，他们表示，今后的作品尚在检讨中。

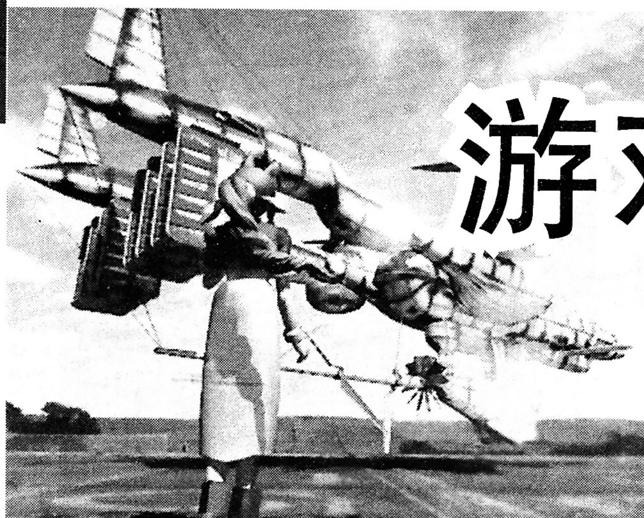
从以上发言玩家可以看出，CAP 早就对 RAM 卡有了“小九九”，这就难怪为何后来他非要独力推出 4MB(32Mb)这样的大容量卡了！所有的 SNK 游戏都对应原先的加速卡，CAP 的漫画英雄等少数游戏则也能对应之。可当 4MB 随“某对某”面市后，满心欢喜的玩家都以为这下好了，有了 4 兆卡就能一卡打遍天下了，谁知用 4 兆卡玩 SNK 的游戏时，出现了许多异常现象，如花版死机等等。感情这 CAP 是不愿让别人分享自己的劳动果实！在这种情况下，才有了国产五花八门的加速卡出现，这些卡的一个最主要特征，就是标榜啥都能对应。直到卡普空那可说是惊世骇俗的“恶魔 3 加”出现，玩家们伤心得流泪都快掉下来之时，同志们这才恍然大悟(编者也是如此)：原来以前的加速卡玩不了“恶魔战士”呀？

于是再花钱去改动线路吧。带开关的“4 兆 2 兆”合卡与不带开关的 4 兆卡其线路改动还略有区别，有些店家只会改带开关的那种，令部分玩家非常失望。而好容易改造成功——终于能打没有读盘时间“恶魔战士”了！没想到回过头来再用改过的卡玩以前打得好好的 97 或“霸对 X”时，却死机了！！

出现这种情况则没有任何办法。能打恶魔就已经阿弥托佛了。除非你有原装的 4MB。就是因为卡普空在里面“捣乱”，令得国内加速卡生产商也无法摸透这 CAPCOM 的脾气，没人知道 SS 版“大头口袋战士”能否对应国产“恶魔”卡。看来 CAP 对自己的“知识产权”还蛮重视的嘛！

客观地说，索尼虽然读盘时间长了些，但却没有这么多令玩家剧烈头痛的事情，也算是将功补过了。总之，对于土星格斗迷而言，一劳永逸的办法就是准备两块卡——原装 1MB 和 4MB！只要买一张同捆扩张卡的原版游戏就行了，原装 4MB 是海蓝色全透明，非常之硬派。

不过这里还是打算安慰读者几句，因为魔高一尺道高一丈的缘故，任凭您天尊老人家如何地“折腾”，我们高明的周边生产商最终还是能你“拿下”……



游戏的批评

编者按：所谓“游戏的批评”并非是对面向某个游戏进行带有贬义味道的评判，而是针对一些业界话题的专题评述。下文将以大版面详细分析由于发售软件数量猛增所带来的滞销与畅销的两极分化。现在就让我们来看一看挣扎于商品与作品窄缝中的游戏这一特殊商品的现状。

翻译/张凌志　责编/PERFECT

两极分化——畅销游戏与滞销游戏

在市场饱和经济不景气的状况下，畅销游戏和滞销游戏正处在持续地两极分化中。

★不断膨胀的游戏软件生产

最近常可以听到业界不景气的消息：制作会社 GIVRO 的解散，世嘉土星从北美市场的撤出，COMPILE 的和议申请……，各方面此起彼伏的动向颇为引人注目，而游戏市场更是呈现出令人担忧的迹象，与大软件厂商动辄抛出大作形成鲜明对照的是中小软件厂商平均软件销量不到 1 万这一残酷现实。可以说游戏业界也终于被经济不景气的风潮所波及。

对于现在市场的形成起决定作用的 PS 和 SS 也早已进入了自己的成熟期。从 97 年末到 98 年初，以上两主机与 N64 的软件发售款数达到了 200 之众。游戏软件发售款数呈现明显的增长趋势：97 年 1 年间达到共计 1300 款，较前年发售款数增长了约 3 成，而与 2 年前相比更是轻易达到了倍数增长。由此不难看出，现在的游戏市场，正在为膨胀的游戏作品所充斥。

★连 1 万件都难以卖出的现状

在以上谈及的现状之下，像“格兰蒂亚”和“街”这样致力于游戏性但却远未达到预想销量的作品在今年年初明显增加了。

最近 1 万份也卖不到的软件也绝非少见了。现在市场占有率约 7～8 成的 PS 软件中，销量不到 1 万份的约占 7 成，更甚而有之的是现在连订货数为 0 的软件也出现了。“会超过 10 万份吧？说不定连 1 万份也卖不到，反正差不多所有软件都超不过这个数，如果能卖到 1 万份，我就高呼万岁吧！”——对于现在的 PS 软件市场，有制作人如是说。

具体列举销量不到一万份的游戏，有“七风岛物语”(SS)，“佣兵传”(SS)等。而“命令与征服”(PS)更是销量仅及 2000。只要想想平均 1 天 3 款的软件发售速度，滞销软件大量出现其实也是情理之中的事情。

和滞销软件一起增加的是不做广告的新作软件。某制作人说：“举个简单的例子：为了能在 2000 份的销量下保证不出现赤字，那么广告费支出就不能超过 300 万日元，如果说 300 万能干些什么的话，那就是在《ファミ通》上登上一页广告了，剩下的钱就只够买饮料了。”这位制作人又说：“电视商业广告的价格很高。虽然黄金时间和深夜时段的价格不一样，但即使是在深夜，一段 30 秒的广告也要 80 万～400 万日元，相比之下便宜一些的是在广播台做广告，大约一周 40 万日元。”

现在如果在 PS 上制作一款制作费用为 1 亿日元的游戏，那么这款软件必须卖到 7 万份才能保证收回成本。但是为了挤出广告费，就必须在此基础上卖出更多才行。因此实际运作中即使制作费不到 1 亿日元，5～7 万份的销量同样是必须保证的。更重要的是，对于游戏软件厂商而言，并非只要不出现赤字就万事大吉了，下一款软件的制作开发也还需要足够的投入。现在即使是中坚厂商，也少有在一款游戏中投入 2 亿日元以上的了。大量厂商的虽然极力压低制作成本，但利润仍在不停地下降。可以说在 98 年内从游戏业界撤出或者破产的会社将会层出不穷。

★业已滞销的“Girl Game”

业界的另一种不安呼声就是：现在连 Girl Game（类似“心跳纪念品”，以下简称 G·G）都不再畅销了。G·G 在不久前还呈现良好的市场前景，而在 1 年前更是处于出手就能保证 3 万以上订货的供不应求状态之下。由于能以低成本制作（比如 2～3 个人就能进行制作）并保证良好的销势，因此 G·G 对于制作方来说是很好的选择，在这一背景下，G·G 一时成为当时的流行游戏。由于是凭借游戏中的少女角色来吸引用户，销售对象和其具体数量也就比较容易推测出来，相应也就比较容易确定销售战略。G·G 的流行本来是建立



▼G·G 游戏的存在价值和购买群的绝大部分（一半以上）依赖于游戏中少女角色的存在。比较典型的 G·G 就是《心跳纪念品》。



在其它游戏销售不畅这一市场基础之上的，而随着市场状况的进一步恶化，其本身也陷入了滞销。而且 G·G 充斥市场，实际上是对游戏市场的一种破坏，这正如某位游戏制作人所说的那样。“G·G 仅仅把既存消费层（始自 FC 时代的 GAME FAN 们）作为销售的目标，而完全忽视儿童等低年龄层用户的培养，因此用户群的数量完全得不到壮大。软件厂商们所能做的只是竭力拼抢残存的小规模市场。”G·G 到了今天，1 万份卖不到的情况已经成了家常便饭，可以说 G·G 泡沫也已经开始破灭了吧！销量达到 20 万的《感伤的涂鸦》被很多人认为是 G·G 最后的辉煌。

★畅销游戏的代名词——史克威尔

那么在 G·G 都不再畅销的今天，仍能畅销不衰的究竟是什么游戏呢？请先看表 1。

不管怎么说最引人注目的还是 SCEI 和史克威尔。特别是史克威尔几乎做到了作作惊人，可以说已经成了畅销软件的代名词。这一只要看看表 2 就一目了然吧！像《行星格斗 2》、《武士之刃》这样一些便利店专卖游戏，以及“FF Ⅶ”这样不仅是由便利店专卖，而且其本身还有复刻版的游戏，都从其绝无仅有的销量创了各自的纪录。《第一猎手》8 万的销量虽然看起来没什么了不起，但是连移植自街机人气作的《苍穹红莲队》和《怒首领蜂》都仅能卖到 2 万份的 STG 市场，能让一个原创游戏达到这样的销量，可以说同样绝无仅有。

让我们再来看看创造这一切的史克威尔。史克威尔是以“FF”为起点，并随着“FF”系列作品的不断轰动而成长起来的，“FF”系列从 FC 时代起就开始力图以其独特的画面和视点表现来营造 RPG 强烈的戏剧性氛围，并把电影般的制作作为软件制作的方向，现在的史克威尔更是极力效仿好莱坞电影的



◀怎么样，惊人的画面气质吧！这是『FF8』演示画面中出现的沙漠城市的中心部份。无论是雕像还是房屋式样都充满了拜占庭建筑的典雅与秀美。

那种大作主义，在作品中经常性的投入巨大的制作费用，关于其制作费用的具体投入，有以下这些数字可供我们参考：96 年 3 月投入制作费 40 亿日元，93 年 3 月 105 亿日元，97 年 9 月中旬 59 亿 5000 万日元，除去“FF Ⅶ”的软件平均开发费为 8 亿日元以上。与之相对的是 56 万份的软件平均销量，97 年中期结算经常利润上升了 57 亿 8000 万日元，而 97 年上半期发售的 7 款软件中也没有一款出现赤字。

表 1:97 年游戏软件销售十佳（截至 97 年底日本销售情况）

序	软件名称	厂商	类型	销量
1	口袋妖怪	任天堂	GB	365 万
2	最终幻想 Ⅶ	史克威尔	PS	334 万
3	达比赛马	ACSII	PS	157 万
4	最终幻想·战略版	史克威尔	PS	124 万
5	大众高尔夫	SCEI	PS	118 万
6	浪漫沙加·开拓者	史克威尔	PS	102 万
7	在游戏中发现·宠物蛋	BANDAI	PS	78 万
8	GT 赛车	SCEI	PS	78 万
9	陆行鸟之不可思议的迷宫	史克威尔	PS	73 万
10	I.Q——智力方块	SCEI	PS	68 万

表 2:97 年史克威尔软件销售排行（截至 97 年底日本销售情况）

序	软件名称	类型	销量
1	最终幻想 Ⅶ	RPG	334 万
2	最终幻想·战略版	S·RPG	124 万
3	浪漫传说·开拓者	RPG	102 万
4	陆行鸟之不可思议的迷宫	A·RPG	73 万
5	前线任务 Ⅱ	SLG	50 万
6	武士之刃	FTG	39 万
7	行星格斗 Ⅱ	FTG	32 万
8	最终幻想 Ⅳ	RPG	26 万
9	最终幻想 Ⅶ·国际版	RPG	25 万
10	第一猎手	STG	8 万
11	前线任务·抉择	SLG	7 万

★史克威尔的品牌形象

直指好莱坞大片的制作方向和“FF”系列的作品形象相结合产生出了“FF Ⅶ”。史克威尔通过 PS 这一硬件获得了更强的画面表现力，并通过它把“FF”系列集蓄下来的无形的资产分给了为数众多的软件：名作“圣剑传说”系列就曾被人认为是“FF”系列的外传，再有 S·RPG 历史上首款百万大作“FFT”，以及《陆行鸟之不可思议的迷宫》等作品，虽然同史克威尔一直以来的软件风格大相径庭，但如果深究的话它们也无不浸透着“FF”系列的精髓。《异度装甲》的电视广告中，那句“《圣剑传说》没有出的理由……”的广告词更是让人记忆犹新。

实际上史克威尔所有的软件都蕴含着“史克威尔”这一无法磨灭的品牌形象：美丽的画面、电影般的动画表现、作品的整体色调、作为史克威尔软件统一印象使用的蓝、白共通色。史克威尔发售的软件无论哪款都能让人感觉到同一个作品氛围。这使史克威尔所有的作品都如同是“FF”的续编。一贯优秀的软件质量使消费者真正产生了信任感。这些作品中独占鳌头，可称得上制大成作的“FF Ⅶ”更使史克威尔达到了销量 300 万（97 年内日本销量）这样一个史无前例的顶峰。

畅销游戏和滞销游戏两极分化日趋严重的游戏市场。经济不景气和软件数量的增加当然是其重要原因。但问题本质不如说是游戏软件艺术性与商品性之间存在的矛盾。在严酷的社会现状下，究竟能把同商品性相抵触的艺术性保存到一个怎样的限度呢？游戏的现在和将来，仍被笼罩在深深的迷雾中。

GAME BOY 的复兴

在发售 9 年之久的今天，GB 仍在以良好的势头持续畅销着。以《口袋妖怪》为新的开端，GB 正在开始新的发展。

97 年是 GB 年，这么说一点都不夸张。在《口袋妖怪》的轰动效应之下起死回生的 GB，把一批大软件商吸引了回来，制作新的软件，而 GB 的生身之父横井军平先生的去世也正是在 97 年。

GB 的特性是便携性和扩展性如果单纯地加以考虑的话，和能表现美丽画面的 32 位 CD—ROM 主机相比，黑白液晶屏幕的 GB 是远不能及的。但其便携性和扩展性也是 32 位机达不到的。把这两大特性加以最大限度运用的《口袋妖怪》，使人们重新把目光聚集在了这台发售已达九年之久的主机上，并使 GB 销量在 97 年末商战中直逼 PS。

从 97 年 11 月的幕张游戏展销会上任天堂的展位我们可以明白任天堂的全新娱乐构想是以 GB 为中心的。例如，2 月上旬发售的“口袋相机”，就是使 GB 增加数码相机功能的装置。虽然它不能带来多么高品质的图像，但却实现了“用照相机来娱乐”这一设计理念，更重要的是在国内销售状况低速的 N64 和预定发售的 64DD 也都能和 GB 进行联接。

可以算得上是 N64 的“Super GB”的“64Pack”，被还用到了“口袋妖怪竞技场”这一游戏中。这一游戏可以把 GB“口袋妖怪”的资料读入 N64 主机，并进行对战，而“64GB cable”更是能将 N64 和 GB 直接加以联接，使 GB 成为 N64 自带显示器的控制器《口袋妖怪》这一致胜法宝的存在自不用说，更重要的是 GB 正在成为以 N64 为中心构筑网络这一构想中不可缺少的存在。

体现了横井军平先生“游戏工厂”思想的 GB，以及将其机能加以最大限度发挥的《口袋妖怪》。黑白画面的 GB 虽然屹立于有着美丽画面的大作游戏的对立面上的姿态，仿佛在为我们证明着横井先生“游戏的趣味在于它的内容”这一思想的正确性。

迎来成熟期的赛车游戏

随着次世代主机的出现而以加速度发展着的赛车游戏。其中既有使人向着时间的极限挑战的游戏，又有高度追求真实性的游戏，还有追求大众性娱乐的滑稽作品，其类型可谓多种多样，现在就让我们来看一看——迎来成熟期的赛车游戏。

★惊人的版权量——只有 SCEI 才作得到

“GT 赛车”是由于同时身为硬、软件厂商的 SCEI 的存在才得以诞生的重量级游戏，游戏本身自不用说，单是制作以外就有许多可圈可点之处。特别是游戏中所涉及到的车辆版权量，是超越业界一直以来的常识的。在制作棒球游戏和 F1 赛车游戏时，都有专门对其版权进行统一管理的机构可以利用，游戏厂商只要通过这个窗口就能简单的获得版权。但是在汽车业界，并没有这种统一管理版权的机构，如果想获得版权许可的话，开发者就只能去和汽车厂商一个一个地交涉，一份一份地支付版权费。而汽车会社也并没有支持游戏文化发展的崇高想法，而且还或多或少地不希望自己会社的产品在游戏中被拿来和其它会社的产品作比。在这种情况下，在商业交涉和实车的数据确定方面所付出的辛劳是可想而知的。只要考虑一下这些和游戏制作本身并无关联的要素，这种制作对于第三方软件商来说无疑是无法实现的梦想。开发者宣称，早在制作“motor toon”系列时，就已经开始对这个游戏进行酝酿了。可以说这是一个基于对赛车的执着信念而产生的游戏。这一巨大制作的实现完全得益于 SCEI 的全力投入。在东京汽车展系和游戏并无多大关系的场合举行的展示活动，使这款软件充分起到了促进 PS 主机销售的作用，而作为新型振动手柄的对应软件，更是在年末商战中对主机销售起到了巨大的连动作用，从这层意义上，“GT 赛车”还是一款充分体现战功商业战略的软件。

“GT 赛车”不仅是一款真实感极高的游戏，更重要的它是 SCEI 的战略软件，一款和 PS 有着相似成功之处的名作。

★“梦游美国”长盛不衰的秘密

现在的业务用机中最为长盛不衰的游戏就是《梦游美国》（“Coin Journal”杂志年度收入十佳中唯一的 94 年度作品），在游戏开发者中，以之为制作目标的为数众多。其成功的秘诀何在呢？让我听听这款游戏当时的制作人，世嘉 AM2 研副部长名越稔洋是怎么说的吧！



▲『梦游美国 2』将再次向世人展示 AM2 研的超凡实力。希望世嘉的新主机能够对 MODEL 3 的作品达到完全移植。

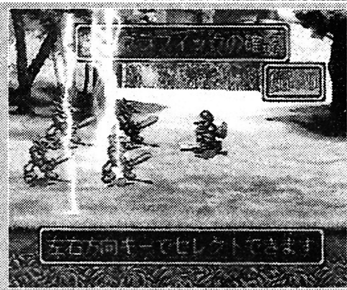
虽然各个开发者都不尽相同，但我是在最初确定了用户层的情况下才开始制作这个游戏的。虽然当初是从中坚玩家为对象而开发的游戏，而事实上它还被一般玩家广为接受，这其中的奥妙说实在的我也不明白，能够确定的，只是作为开发对象的玩家层一定能接受那些为他们所开发的游戏。《梦游美国》在推出之前，只要能吸引中坚玩家我就准备高呼万万岁了。当时还认为这个游戏对于一般玩家而言难度太高了点。但正是由于一般玩家一直以来的热情投入，才使这个游戏得以长盛不衰。让我分析一下原因的话，一般玩家们都是以一种“放松一下心情吧！”“稍微玩玩游戏吧！”这样的心情来玩《梦游美国》的，这就是我能作的结论了。

S·RPG工具

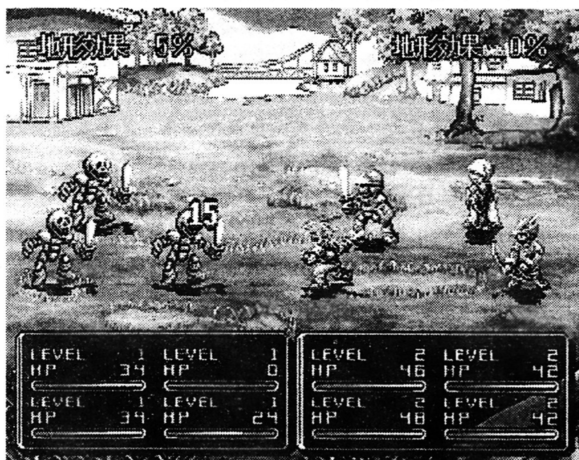
趣味编辑 趣味游戏

在"音乐制作工具"和"3D格斗工具"之后，ACSII又要请玩家自己制作S·RPG游戏。此后大家再也不用羡慕那些日本制作者的功力了，自己也来试着炮制一款可以媲美"皇家骑士团"的游戏吧！

PS、SS　厂商：ACSII　类型：S·RPG
发售日：预定98年9月



一款颇具个人风格的S·RPG就要诞生了！



一提到"××工具"，玩家自然就会想到ACSII。在"制作工具"系列中，玩家所享受的不仅是游戏中的虚拟世界和作为主人公的代入感，作为游戏制作者的编辑工作是这一系列的独到魅力。

相比前面推出的"音乐工具"、"3D格斗工具"笔者还是更为看好"S·RPG工具"。今作的基本模式沿用早先的"RPG工具"。游戏中差不多把模拟RPG中所有的要素都列入了编辑的内容，玩家即可以自行设定角色的形象，也可以进行对界面的编辑，确实是考虑的极端周到。游戏中除了对基本系统的编辑以外，甚至还能够编写特殊事件。如果多设计一些附加事件，自然会产生丰满的故事内容。所以从改变画面颜色，到把敌人变成自己的同伴，都可以利用这个编辑系统来完成！

责编：PERFECT

角色编辑

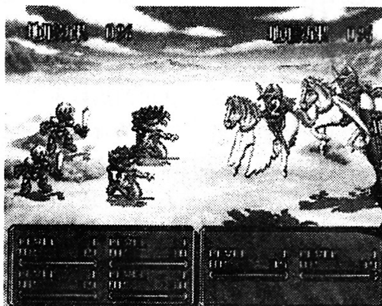
这是用来设定出场各角色所用的编辑选项。可以输入名字、职业、图像等设定，以及腕力、体力等资料。随着各位所输入的数值不同，显示于画面右半边的HP及攻击力等数值也会改变。不过不能直接对右栏中所显示的数字作任何更动。另外，在开始的设定项目中，也可以对敌人、我方情况以及初期水准作个设定。



▲供选择的预备图样共有135种，在选择时真是令人头痛！

职业编辑

在这个职业编辑的版面上各位可以试着设定职业名称、人物图样、攻击技巧、移动力等资料。基本上，在用角色编辑各个人物资料之前，各位就应该先对职业编辑。其中共有75种预备图样可供选择；而基于参考，各位也可以在攻击画面演示中看到动作播放。另外，在这个确认攻击图样的画面上，各位也可以选择图样及颜色。



▲战斗画面好象是"圣龙传说"吗！不过，美杜莎什么时候把身体也进化成蛇了呢？

道具编辑

道具编辑，就如同字面上的意思，是制作道具的编辑步骤。可以自己制作的道具包括有回复道具、武器、防御道具、魔法等。各位还可以逐一地替它们设定名称、价格及威力大小。其中较为特殊的是制作供转职时使用的工具。这是转职时必要的道具，在等级改变编辑中也被列为改变职业时所必要的设定。

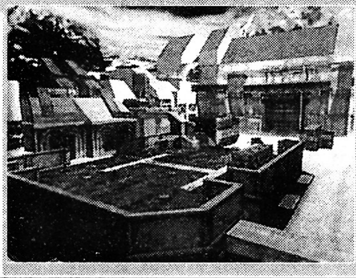


▲攻击魔法制作。在战斗中所使用的各种工具可以利用图标来进行设定。

燃烧战车·团结

核战前夕 危机潜入

早在8位机时代，“燃烧战车”就以其严谨的故事性和紧张的游戏过程在FC上初露头角。当时这种集动作、冒险和解谜的游戏还极为少见，因此在游戏发售后并未引起大部分玩家的关注。现在其续作“团结”终于决定在9月3日登场于PS。由于其丰富的游戏性和崭新的系统，“团结”已成为近期PS的主力游戏之一。



PS 厂商:KONAMI 类型:3D－ACT 发售日:预定98年9月3日

“潜入”行动正在秘密的进行中，敌人依旧没有察觉吗?

这次的主角还是团蛇，你将操纵他去实现自己的命运。玩家要完成的任务是潜入敌人内部阻止他们的反叛计划。冒险将在完全3D的宏大场景中展开，并且是完全开放式的，这就意味着你可以采用多种视角。

今作并非一个枪战游戏，玩家所要做的也并非是尽可能多地干掉敌人。相反，“团结”的重点是行动的秘密性，面对着各种突发情况你如何灵活地采用策略。

作为一名潜入敌人内部的超级特工，玩家要尽可能地避开敌人的耳目。例如敌方工作人员、监视器、警犬等等。总之，在敌人的眼皮底下完成种种任务比要你杀死众多敌人更为重要。

当然，这并不意味着武器就成为了次要的因素。相反，在某些关卡武器就相当于你的生命。游戏中玩家将拥有全世界最先进的武器，象夜视仪、电磁枪以及遥控炸弹等。没有这些武器的帮助要完成任务几乎是不可能的!

“团结”的游戏魅力并不是精美的画面或是杀敌时的快感，而是游戏中采用的崭新的系统。整体来说，“燃烧战车·团结”是一款创新性、严谨性均相当好的游戏，相信玩家一定会满意。

责编:PERFECT

STORY

冷战后，发达国家已经开始进行对核武器和通常武器的削减。但是，由于运送至第三世界的核武器的流失，使军事上的平衡状态遭到严重破坏。一些反对缩减军事开资的军人也随之增加。

21世纪初，阿拉斯加的核武器存贮场……

由于经费问题，这里仍旧堆放着大量的核废料，其中包括核弹头和放射性元素。然而这里却被恐怖份子所占据了……他们放言说:“若24个小时之内不执行我们所提出的全部要求，那么核攻击便会开始”。面对这样的局面，“猎狐犬”组织的特种兵“团蛇”出动了。



▲▶在笔者的印象中，KONAMI的角色设定总是很出色，小岛文美为“月下夜想曲”的插画就给我留下了极好的印象。看来今作的角色设定同样是很出色。

潜入者的行动原则

如果初看本作的内容，可能会认为只是一般的动作游戏。不过，恰恰相反，在通常的动作游戏中是以打倒敌人来达成行动目的。而在“燃烧战车”中，则要利用匍匐前进、借助物件隐蔽等各种动作不让敌人发现自己。而且，为了顺利完成任务，有时甚至必须避免战斗。所以，这种由“主动”改成“被动”的游戏方式必定会令玩家的真实性与紧张感大幅提升。

虽然巧妙地回避敌人非常重要，但有时也会发生必须与敌人对战的情形。战斗中将会进行肉博战或使用枪炮攻击等各种动作，能够体验接近实战的紧张气氛。还有，如果能悄悄移动到敌人背后，并采用“暗杀”的攻击手段，就能轻松将敌人制服。

其实在“燃烧战车”中也有“隐藏”的独特要素。当我方被敌人发现时、或是自己不小心发出声响就会改变敌人基地内部的警戒状态。利用这样的设定，玩家自然能深入体会“独自潜入敌人基地”的异样感觉。而且，游戏推进的气氛将会更为凝重。

在今作中，只要能够依照不同的情况巧妙利用不同的视点，进行全方位的观察就能避免许多不必要的战斗，因为主人公与多个敌人遭遇时的战胜率是较低的。另外，如果没有掌握掩护自己的地点、敌人动作或建筑物的构造的话，就会马上被敌人发现，要特别注意。

终于确定有练习舞台

这回除了4种视点与3种游戏模式之外，还了解到本作有练习舞台。玩家利用这个练习舞台，可以学习基本的操作方式与技巧。

实战练习

玩家要在练习舞台掌握实战的操作与技巧。另外游戏中还会出现武器库、战车停放库等各种舞台。所以恐怖份子的基地是由多个舞台所构成。

潜入模式

主角没有被敌人或监测器发现的状态，平常就是以这个模式进行故事。如果敌人发现主角，就会进入危险模式。当然，模式会顺畅切换，游戏并不会因为切换模式而中断。

危险模式

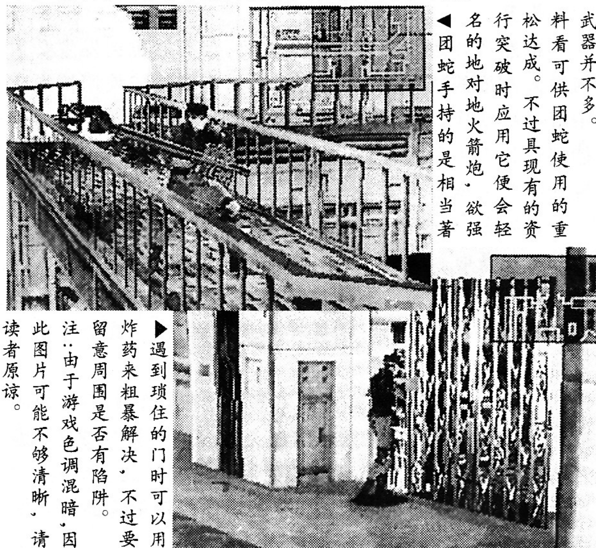
被敌人或监测器发现时，就会成为危险模式。这时画面上会显示各种情报的视窗，并展开战斗。玩家能用枪等武器应战。另外也能以回避模式从敌人的追击中逃脱。

回避模式

以回避模式从敌人的追击中逃脱。只要持续隐藏一段时间，能够顺利回避敌人或监测器的跟踪游戏便会再度进入潜入模式。此外危险与回避这两种模式，能以视窗内的讯息来确认。

彻底解析主人公的身份

“团蛇”原是“猎狐犬”部队的队员。精通6国语言、高空降落跳伞、深海潜水以及峭壁攀岩的一流特种兵。曾经因解决“OUTER HEAVEN危机”而使“猎狐犬”的名声大噪。退役后，被CIA发掘成为秘密工作员。不过，因为反对当局的体制，所以没多久就开始了佣兵的生活。之后，虽曾有一段日子被送到加拿大进行疗养，不过由于战争的爆发，他再度执行“潜入”任务。在武装国家占吉巴失陷后，他就消失在阿拉斯加山脉的湖畔，从此和外界断绝了一切联系。然而，世事多变化，这次的任务又找上他。



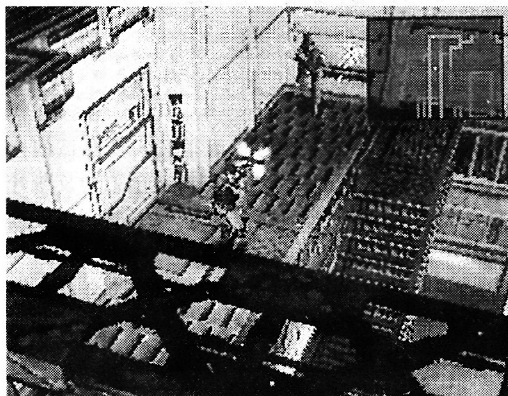
◀团蛇手持的是相当著名的地对地火箭炮。欲强行突破时应用它便会轻松达成。不过具现有的资料看可供团蛇使用的重武器并不多。

▶遇到项住的门时可以用炸药来粗暴解决。不过要留意周围是否有陷阱。注:由于游戏色调混暗，因此图片可能不够清晰，请读者原谅。

以POLYGON再现建筑物真实的构造

虽然到目前为止已有多部使用POLYGON表现3D空间的游戏。不过，像“燃烧战车”这样能够忠实再现画面设计的作品，则是史上首见。在建筑物内上下方的楼层或房间的连结方式，均是采取“整体”的构造。所以，即使是在基地内前进，也能看到各种设备。

本作不是用POLYGON制作建筑物，而是以POLYGON再现建筑物的真实构造。因此，在这将会增加“潜入敌人基地”的紧张气氛。还有在建筑物的画面中均进行了精细的描绘，玩家仿佛置身于真正的敌人据点。



◀这是团蛇手持突击步枪与敌人正面遭遇的景象。在一对一的战斗中团蛇占有绝对的优势。

以4种视点展开的游戏世界

“燃烧战车”的行动重点是在移动时不能被敌人发现并要在原野中探索。不过在3D的原野中由于主角会躲在阴暗处，所以玩家也可能找不到主角在什么地方而使游戏性大幅降低性。基于这样的理由，本作导入了4种视点来随时掌握主人公的情况。当然，依照展开的方式，会切换成侵入或后方等各种模式进行游戏。

俯瞰视点

最基本的视点，一般的游戏画面都会采用这种视点。还有与后方视点等的差异。至于玩家要在什么时机切换视点，则必须随情况而定。

主观视点

游戏中如按主观钮就会成为这个视点，由于是以主角的视点察看周围，所以利用方向钮的操作，可以确认周围的情况。另外主观视点中无法移动，最好在绝对没有敌人的地方使用。

侵入视点

主角潜入通气管等无法俯瞰的状况就会自动切换成这个视点。虽然是以主角的视点观看，但与主观视点的差异是能够自由移动，所以能与主观视来点合并使用。

后方视点

躲在阴暗处时就会成为后方视点。这时会依照地点自动切换，并可看到周围的情况。但仍会因场所的不同而细微地变更视点，如果不习惯这种视点的话就采用其它的视点来作战吧！

生物危机 2

反复破关 深挖隐藏

目前，投稿“秘技天地”的次世代游戏数“生 2”最多，而有关“生 2”的来稿中要数介绍第四幸存者的内容最多。由此可见玩家对于这位“条件苛刻”的隐藏角色确实兴趣十足。为了保证玩家轻松的游戏，本期将刊登第四幸存者的破关流程以及部分“生 2”秘技。

PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98 年 1 月 31 日



“第四幸存者”通关流程以及部分秘技披露

●第四幸存者 HUNK

“生物危机 2”的隐藏角色——第 4 幸存者一直以神秘的色彩吸引着众多的“生物”迷。由于其难度颇高，能够打出隐藏角色的人就很少了，操作其破关的人就更是少之又少。本人幸运的成为打通全关的成员之一，现将自己的经验与心得全盘托出与大家分享。

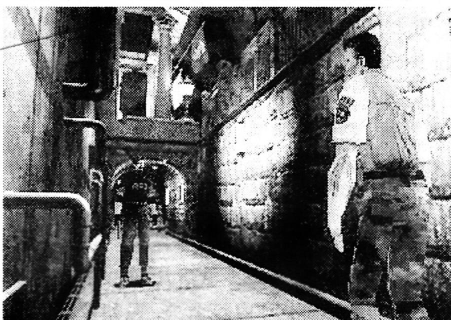
玩家控制的是唯一幸存的特种兵，并且担负着重要使命——将 G 病毒安全送到警署二楼飞机坪，以保证其安全回收。HUNK 从下水道中爬起，装备上手枪出门，发现对面有一名女丧尸，开枪打死她。继续向前走，又有两名丧尸，由于子弹有限，只好打死桥上那位了，这时另一丧尸会向 HUNK 走来，HUNK 不得已原路返回后再回来(目的是让已动的丧尸复位，或让已死的消失，以后会经常用到，统称复位)。迅速跑过桥，开枪打死守在门口的两名丧尸，出门后迅速开枪打死冲来的丧尸，而后使用复位法，沿着左侧墙走，当前面的丧尸转身时，迅速沿右侧墙直跑，前面还有一个，不要怕，只要直跑下楼便可安全无事。

在下水道中有两只蜘蛛，要加速跑躲过它们。HUNK 上梯子后打死三只狗，换散枪出门，会看到两名在地上的丧尸，迅速跑到他们头前向地上开一枪，趁机跑过(一定不可犹豫，因为在你看不到的右边走廊里有两名浑身是火的丧尸，其速度和杀伤力极大)。转弯后又有两名，开一枪打倒即可。

舔食者

弹跳力极佳的变异体生物。视觉已经基本退化，捕食主要依赖于灵敏的嗅觉。添食者的四肢虽然都异化出了硕大的利爪，但掌心部分却存在着类似吸盘一样的组织，因此其通常栖息在建筑物顶端或其它较隐蔽的区域。

接下来是停车场，正前方有两只狗，左边有一只，开枪打死。进入正前方的门，这可是考验大家的控制能力了。乌鸦这么多怎么办？我闪！上楼后，打死三只狗，进入警员工作室，打死对面的丧尸(这位老兄便是男女主角游戏中那位无头丧尸，这回可拿不到子弹了！)门内还有两名，逐一引出打死，进入工作室后，一定要沿工作桌左边跑，至于右边那几位还是留给主角们打吧！换上散弹枪，出门后被一群丧尸包围，这时不可急于开枪，等到前方与左边丧尸近一些时，一枪打倒它们迅速向左跑进门。



◀消灭持有换衣室钥匙的丧尸要花费许多弹药。不如先让他攻击主角，而后将其推倒。在其未爬起来的时候接近，待他准备再次袭击主角时将其一击必杀。

这时发现自己在警署大厅，但只有左边第一个门可以进去。哇！又是蜘蛛。幸好地形有利，利用中间的柱子躲过第一只，至于书架后的第二只，只好硬闯，幸好它的动作慢得像乌龟。出门后换上加林手枪，向前走一步，会从天花板上落下一只舔食者，一枪打死。再向前走几步，打死第二只，这时不要兴高采烈的跑过拐弯，否则第三只会毫不客气的给你“会心一击”，所以还是小步沿左边墙走到墙角，这时第三只会冲过来，打死它之后换上手枪。

经过一条狭长的走廊，第一个拐弯处有一棵赤藤蔓，可将它引到第一走廊用手枪远射打死，(可别忘了复位)。在第二处拐弯还有一个，以同样的方法远射打死。复位后换上散弹枪。出门马上向右跑，否则门口守着的两棵植物会让你中毒，用散弹枪 4 发，便可全部打死，(仍要复位)。

在楼梯上，突然遇到那位主角游戏中的“铁皮”先生，看来打是打不过了，只好先退到墙角，等到“铁皮”走近，让

出走廊后，从右边绕行闪过跑进走廊。进门后换上手枪，这时会有两个丧尸爬来，打死它们继续前行，又有许多装死的丧尸，开枪吧！但并非所有的都必须打，例如倒数第一、三个，只要不挡道的就行，进门前装备上加林手枪，有经验的玩家一定知道，又有舔食者了，这回可是更厉害的黑色舔食者，要打两枪才死。进门后抢先打死第一只，不要站着不动，继续向前跑，打死第二只，如果来得及，第三只可以不打，直接进入右边走廊（如用散枪也行，但其难度较大，想不受伤可不容易）。接着是图书馆，这可是极少的无敌人的区域。出门来到二楼“Ⅱ”型走廊，用手枪打死一株植物，（不出所料，手枪子弹已所剩无几！）复位后，跑到第二处拐弯，抬枪就射，因为在你看不到的地方还有一株植物，射完剩余的手枪子弹，应当还没有死，换上散弹枪，打一枪后，用枪对准墙壁，如果植物没死，机器会帮你自动瞄准，直到打死它。

复位后进门，面临的是本人认为本游戏最难的地方。在这么小的空间里，你左、右各有一名丧尸，前方有一排丧尸成扇形，由于左、右丧尸离你只有一步之遥，向左、右转身开枪只能开一枪，而另外的丧尸会蜂涌而上，所以最好用散弹枪，充分利用能开一枪的机会，将前面一排打倒，这时左、右丧尸会分别上来咬你，推开后，从倒下的丧尸处跑出，发现又是几名丧尸，最好先向左跑几步，迅速回头开枪，趁机跑进门。

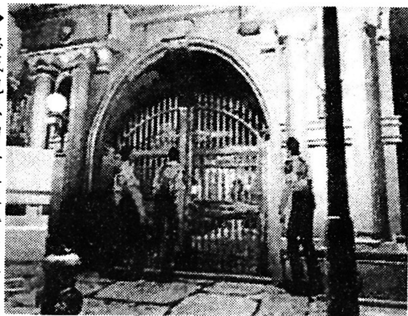
最终来到一条长廊内，补满血，马上就到目的地了，可最后一个拦路虎是……这人可是打不死的，只好硬着头皮向前冲，被打也没办法（按本人经验，如果先打三枪以上，其动作速度明显变慢）。

终于到达飞机坪了，九死一生的 Hunk 点燃了信号弹，一架直升机救走了他，恶梦结束了。

1、各处的打法并非唯一，原则是尽量节约弹药，体力与子弹要兼顾。

2、打出第四名幸存者并不难，只要有两次 S 级纪录便可（日版中才有），要打出 S 级要尽量少用游戏供给的管药，并且不能纪录，必须在三小时内打通关，但如果用已打通关的纪录继续，千万不能使用奖给的火箭筒，机枪等武器，否则打得再好也出不来 S 级。

3、大家一定都知道有 Special key 的丧尸，其实是一代中的 Bard Vickers，但很难打死，用手枪很浪费子弹，所以最好拿到散枪后去打他，当他发现你向他走来时，向上瞄准，在离你只有一步时，开枪便可一下打碎其头，方便多了。



▶隐藏视点的位置在警局入口的正对面。

●隐藏的视点

在 RPD 警署入口前的小广场上有两名丧尸，打倒他们后调查警署铁门，就会发现一个隐藏的视点。

●S.T.A.R.S 的房间

在 S.T.A.R.S 的房间中除了克莉丝的机器外，还有谁的机器呢？对面的是巴利的；后面是吉尔的，机器上还放着她的贝雷帽；而且还有一台则是瑞贝卡的。

●不用自动瞄准

在游戏中按 SELECT 键，就会进入 OPTION 画面，这时按住 R1，再按三次□键，这样就变成了手动瞄准，再重复一次则恢复自动瞄准，有愿意挑战自己操纵水平的人，可以一试。

●洛克人中的 FIRE BOY

在作战会议室内的柜子里有一张画着一位小孩的图片，究竟画的是谁呢？原来他竟是洛克人中的 FIRE BOY。

●豪鬼的出现方法

在游戏中使用手枪和小刀通关 10 回，且级别为 A 级，然后在右下图中登录名字时输入“AKUMA”就可以使用豪鬼了。而美版则只能使用手枪通关 10 回，是很难的设定呀！



◀豪鬼的出现一直是很有争议的话题，不过看过左侧的图片就可以断言这位『街霸』的大佬肯定是加盟『生2』了。

▶由于日方资料未能提供明确的电脑位置，因此玩家就只好根据右侧的图片多试试了，反正游戏中出现过的电脑也不过两三台。

●2P 手柄的妙用

接上 2P 手柄，在游戏中按下 R1 是无敌模式的开关；按下 L1 是背景音乐的开关；按下 L2 是游戏暂停。另外，按下 1P 的 START 键调出物品菜单，而后再按 2P 手柄的△键即可补充弹药，若嫌麻烦，按下〇键就可使弹药成为无限。有了以上的秘技，破关就只是时间问题了。

●三种弹量无限的武器

火焰发射器：在表关和里关均可以的得到。只要于 NORMAL 难度 2.5 小时破关，并且级别在 A 级以上，如此便可得到火焰发射器。

格林机枪：格林机枪是只有在里关中才能得到的。游戏中只使用一次色带且破关评定为 A 级以上就可获得。

辅助机枪：在里关游戏时未使用急救剂，并且通关后评定为 A 级以上。存储进度后可得到辅助机枪，持辅助机枪将表关打通就可以在里关中使用辅助机枪了。

文：李光、蒋曲、覃春益　责编：PERFECT

★由于信封上的地址不详，请撰写“第四幸存者”的李光速与本刊联系。

寄生前夜

超速进化
寄生夏娃

《寄生前夜》发售至今已有四个多月了，作为RPG因其流程太短被许多人指责有加。其实《寄生前夜》在系统和流程上还是有还是有很多不为人知的秘密，真正的结局只玩一遍是绝不可能看到的。现在，就让我们再一次深入线粒体的世界吧！



PS 厂商：SQUARE 类型：RPG
发售日：98年3月29日

《寄生前夜》最后补遗——人形线粒体生物难道只有梅丽萨一人吗？

武器篇

《寄生前夜》中的大量枪支不仅以真实名称出现，而且详细地分成不同的种类：ハンドガン（手枪）、ショットガン（猎枪）、マシンガン（机枪）、ライフル（步枪）、グレネードランチャー（榴弹发射器）、ロケットランチャー（火箭筒）。通过数值设定更使不同种类枪支的特点鲜明的表现出来：火箭筒威力惊人、机枪连射速高、步枪射程远。而且实际上各种枪支之间还有数值表现不出来的差异，这就是ATB的储集时间和对攻击指令反应时间的长短区别。细心的玩家一定已经发现步枪的发射速度与手枪的发射速度是不能相提并论的。ATB储集时间虽然不那么明显，但当战斗转为相持阶段时差异就很明显了。ATB储集时间最短的是警棍，但其反应时间却是最长的；机枪反应时间最短，但ATB储集时间长于手枪；步枪虽然兼具大威力与远射程的优势，但在前述两方面却处于倒数水平。综合以上各点，笔者比较倾向使用手枪，因为在游戏中攻击力、射程均可通过道具进行强化，但唯独ATB储集时间与反应时间这两项能力是由枪本身的属性决定的。

除了运用工具、使用宝物来强化装备外，还可以通过战斗获得的BP值（BONUS POINS）提升数值。这其实是一项考验玩家操作技巧的设定，因为在升级后得到的BP值是与升级前战斗中阿亚被击中的次数成反比的。即使在战斗中阿亚被击中时没有扣除HP，BP值同样是会被削减的。因此请诸位玩家在战斗中完美无缺的闪避吧！

工具篇

如果问问玩过《寄生前夜》的人什么是最宝贵的道具？相信一百个人中有九十九个会说是工具（ツール）。在除克莱斯勒大厦以外的情节中玩家最多只能得到几个万能工具（万能ツール）。工具虽然多一些，但相信同样不能满足玩家的需求。当然，其中一个重要原因是游戏中的某些宝箱实在太隐蔽了！在下文的“道具篇”中将披露部分设定过于诡异的道具箱，希望能使“道具荒”稍有缓解。

但万能工具仍然紧缺，不过游戏的设定其实是能让我们在战斗中直接获得万能工具的！你还记得在圣弗朗西斯医院不断繁殖球状物的线粒体生物吗？细心的玩家也许会发现每个球状物均有自己独立的攻击目标编号，你试着让这个编号不断变大下去吗？如果你在这种线粒体无法制造球状物后再将其本体消灭，便可获得一个宝贵的万能工具了！

收集篇

在《寄生前夜》中有着收集垃圾（ガラクタ）的设定！玩家于战斗中经常可以得到没有专门用途的垃圾，而在警署武器管理室的韦恩（ウェイン）却有一项专门负责处理垃圾（ガラクタの处分）的选项。当你交给韦恩的垃圾达到300个后，他便会用从垃圾中挑选出的零件为你组装一支枪。原创枪支的类型可以由玩家来决定。当然你也可以委托韦恩自行决定枪支的种类（选：ウェインおまかせ）。按笔者的经验，如果由韦恩自行决定的话，组装枪支的各项数值较玩家选定的高。比如攻击力105、射程152的AK47，还有这个游戏中未改装状态下综合数值最高的手枪USP—TU。不过各类枪支的出现是完全随机的，而且韦恩还会时不时的组装失败一次，还你一个超强垃圾（ちょうガラクタ）或是一个改进型垃圾（ガラクタ改）让人哭笑不得。

如果你是一位稍懂日文的玩家就会应该知道韦恩有个收集珍稀武器卡片（レア トレカ）的嗜好。在克莱斯勒大厦中共有14张这样的卡片。从表面上看这些卡片的作用相当于“改造许可证”，而且较“改造许可证”或图片卡（トレカ）能够多增加一个追加效果槽（スロット）。但是，如果把这14张武器卡全部交给韦恩的话（暂且不管需不需要追加效果槽），韦恩在感激之余便会送你一套万能工具组件（万能ツールキット）。万能工具组件竟然是能够进行无限次使用的万能工具！那么把它作为向真正最终BOSS挑战的王牌吧！

虽然万能工具组件的作用极大，但它的出现太晚了。确切地说，至少要到进入克莱斯勒大厦61层以上才能得到。其实早在阿亚初到中央公园时就有机会得到作用稍逊于万能工具组件的工具组件（ツールキット）。具体位置是在中央公园林荫道最西侧的宝箱中。但是打开此道具箱得到它的概率只有百分之一——对完美主义者的挑战！

战斗篇

阿亚的PEB储集速度是随着战斗进行而不断减缓的，到最后PEB的储集就几乎停滞下来了。不过此时只要更换装备PEB的储集速度便会恢复到初始状态。

此外，当PEB每次储满后，显示槽都会有一段时间的闪

烁。这时敌人的任何攻击对阿亚的伤害均会减半。那么,多使用一些消耗 PEB 较少的 PE 将使阿亚的 PEB 较长时间的处于闪烁状态无疑是个好办法。

在战斗中,武器、防具追加效果的重要性不次于数值高低的重要性。务必装备的有如下一些:

★爆裂(バースト):对于多个敌人和存在多个攻击点的敌人能收到一石二鸟的效果

★二次行动(ドブル)\三次行动(トリプル):在 ATB 储满的情况下能够进行两或三此行动,可以说是最有用的追加效果

★先制攻击:战斗一开始 ATB 便会以较高的概率处于全满状态

其次是连射这一普遍的追加效果,除了机枪外,武器的连射度最好不要超过 3(以免在连射中遭受敌人攻击)。至于防具的追加,当然越多越好。不过要排除那些减缓 ATB 增长的。顺便说一句,武器、防具的追加效果槽最多只有 10 个,而绝大多数武器、防具均达不到这个上限,因此装备的追加效果槽的数量也是选择作为强化基础装备的一个标准。

道具篇

道具的使用无需赘述,现在让我们看一看道具箱那诡异的身影吧!

★卡耐基剧院的下水道直行至最深处向右拐有一隐藏房间,里面有三个被积水没至箱盖的道具箱。

★街区中阿亚的临时住所和武器商店之间有一个垃圾堆,里面有相当于"改造许可证"的"トレカ"一张。

★圣弗朗西斯医院一层某一斜放的柜子后面有"トレカ"一张。

★卡耐基剧院地下一层左边第一个房间的左边墙内有一个隐藏的房间,内有一道具箱。

★圣弗朗西斯医院 13 层第一房间中两个并排药柜的靠外的一个里面有一个工具。

★唐人街地面的记录点再往右有一隐藏房间,房间右侧靠近屏幕一端的坛子里有一工具。

★在地铁中从桥上返回时一直靠右走(游戏者的右),便能进入一间废弃的车厢。

★博物馆中帐篷形的博物馆商店(MUSEUM SHOP),从两个方向进去会分别有一个道具箱。

★从博物馆外部铁梯下到一楼,大石像后面有一个宝箱。

其实游戏中不易发现的道具箱还有许多,用你犀利的目光去搜寻吧!

克莱斯勒大厦篇

你向克莱斯勒大厦挑战了吗?在向它冲击之前,你首先应该知道如下几点:

★大厦共有 77 层,其中第 1 层、71~76 层没有敌人。每 10 都有 BOSS 出现在特殊的大厅中,第 77 层则是整个游戏的最终 BOSS。

★在未拿到电梯钥匙前,每一层的迷宫均是随机生成的。

★电梯钥匙共有 7 把,并且是向下兼容的。也就是说有了最后一把钥匙便可直上直下于大厦的每一层了。当然电梯只能达到 70 层。

★当每 10 层的 BOSS 被消灭后,它之前的 10 层中便不会出现线粒体生物了。

★通过克莱斯勒大厦并打倒最终 BOSS,不仅需要阿亚拥有较高的级别,更重要的是一定要有强力的装备,300 的攻击力、各 200 的物理防御和 PE 防御应该说是实现这一目标的最低限度。

★大厦中有大量的宝贵道具,而阿亚的道具携带量又很有限,因此制定正确的推进路线是至关重要的。

闲谈篇——游戏外的阿亚与游戏中的玛亚

你知道主人公阿亚的名字由来吗?"AYA"是日语中"あや"的英文表示,而它在日语中的汉字是"绫",很象女孩的名字吗!确实如此,"AYA"正是坂口博信的女儿——坂口绫的名字!坂口不知为何硬要把自己不满 10 岁的女儿的名字作为游戏主人公的名字,这也从一个侧面反映了 SQUARE 把这款游戏作为试验性作品的定位。

最后再谈谈游戏中的玛亚吧!在克莱斯勒大厦的 77 层你会惊异地发现那个在阿亚幻觉中多次出现的小女孩正从某种保存装置中苏醒。她就是从玛亚的肝细胞中克隆出来的又一个玛亚,其身体已经完全被线粒体所控制。玛亚实际上是柯兰普博士兵分两路计划中的另一支——保存生产出高度进化的人类个体。作为原生线粒体的持有者,玛亚的能力自然高于分别移植了她的肾脏与角膜的梅丽萨和阿亚。而悲剧性的事实却是她还保持着玛亚生前的记忆。在阿亚面前她无助地寻找着自己的爸爸、妈妈和妹妹阿亚。阿亚当然希望通过自己的力量把姐姐从线粒体的控制中解救出来,但当她把真正的 EVE 打倒时,自己身体中的线粒体却苏醒了。在阿亚眼看就要被控制的时候,阿亚体内传来了另一个声音,使她体内的线粒体失去了意识。这声音正是来自玛亚,玛亚的肉体虽然成了线粒体的牺牲品,但它的灵魂却在最危机的时刻拯救了阿亚。清醒过来的阿亚似乎明白了什么,平静地说了一句:"让我们回家吧……"

人类的灵魂最终战胜了线粒体的野心。《寄生前线》的故事到这里才真正地落下了帷幕。



文:张凌志 责编:PERFECT

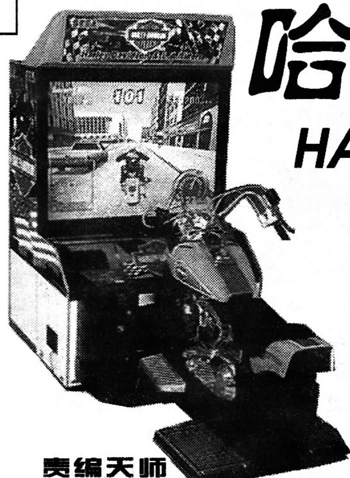
街机仔

世嘉企业继"侏罗纪公园"后的又一大型体感机

SEGA™ & HARLEY – DAVIDSON™ 联手奉献

哈雷摩托与洛城骑士

HARLEY – DAVIDSON™ & L.A.RIDERS



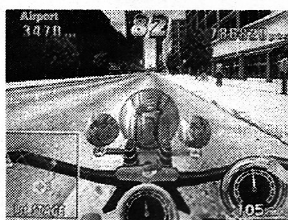
责编天师

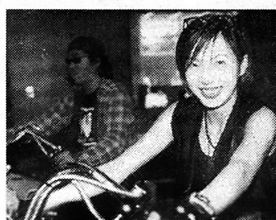


★2.0 版 MODEL3★

HI – END 光源。这游戏不是强调竞赛，而是强调自由地驱车在建筑物中和宽大的路面上驰骋，超级个性的 5 种单车，究极个性的骑手，一贯的世嘉风格，真是令人感动。以 SEGA 纯熟老练的 RAC 经验，必将游戏者带至一个梦幻般的世界。哈雷独有的轰鸣，无以伦比的自豪感，即将在街机厅中重现！请检阅画面。









什么都不用说，假设玩家在街机中心看到这般"巨无霸"的筐体和完美地近乎不思议之游戏画面，大概都会老老实实地去换几枚代用币的。

以 INDY500 证明实力 SEGA 第一 AM 研究开发部，自推出人气持久的"GETBASS"后（注：该游戏是世嘉杀出的一条体感机"血路"，目前仍在街机榜上居前十之列），又推出了"摩托车"。同"拉力 2"、"巴斯鱼"、"侏罗纪"一样，世嘉仍旧看重"体感"带给玩家的体验。"摩托"的筐体有大小之分，题图为大型机。

"虚拟与现实的结合"对于街机比较重要。体感游戏都很注重选材。实践证明，越是现实中就明明存在的，而多数人想办却办不到的，将这种"人们曾经想要实现"的事件"虚拟"到街机游戏中去——往往令人满意。在 SEGA 直营店试玩"大摩托"之后，感觉不错，这哈雷机车是有脚刹踏板的，大型筐体没有放过这一点。

全球大有名的个性派机车"哈里·戴维森"，排量 1300ml 以上，倍受车迷拥戴，其美式风味十足的派头，真真正正的大翘把、具备重大象征意义的老式挡泥板，不知有多少人为此攒上几年的钱，买上一辆当作知己，并与车迷交流。经原厂授权，街机商世嘉企业集团即将令广大爱好者有所期盼！（DC 移植的可能性较大？）

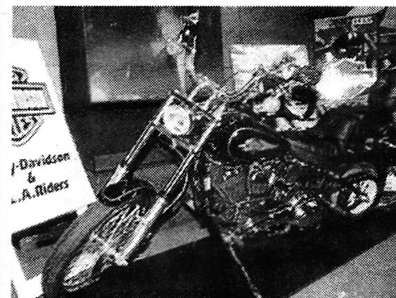
本游戏的操作十分简单，根据导航图提示，我们必须抄近路找到 CP(CHECK POINT)，然后就过关了。一般都可打到第三关。

在诸多 MODEL3 基板的体感游戏中，这一款还是可以在家中用手柄进行操作的，就看今后 DC 会不会移植了。

在洛杉矶的繁华街道中穿行，速度与美景一个也不能少！







SEGA AM R&D DEPT. #1 (#4) PRESENTS

化解危机Ⅱ

●98年5月上市
●双人通信功能
●体感GUN类射击
●日本纳姆科出品



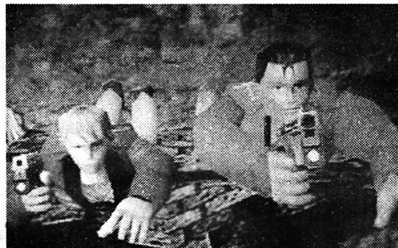


责编天师

射击、躲避、再射击！以新系统“动作踏板”一举获得大好评的“化解危机(TIME CRISIS)”，其续篇已于近日堂堂登场！

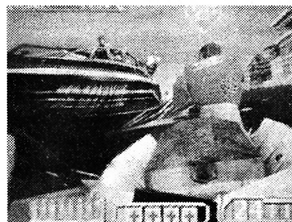
世界著名街机商NAMCO在前作中使用的是SYSTEM22基板，迫力十足，其精致的材质贴图效果非同一般，以致该作移植到家用机后，视觉效果反差可说是比较地大。街机厅中气氛热烈而有序，一定要以最优秀的画面吸引玩者去换代用币——于是，在“化2”中，该公司动用了更尖端的改良板“SYSTEM23”，这样，游戏时玩家看到的是更加圆滑的POLYGON造型，更加细腻真实的TEXTURE MAPPING，因此“化2”迅即荣登日本街机排行榜前列！而在我国，喜此GAME之人亦绝不在少数！

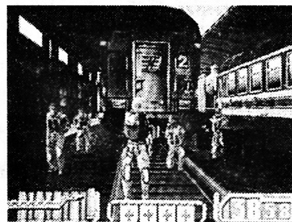






▲游戏一开始先是坏人登场，然后哥俩发现了敌方行踪，接下来就有人遭到挟持，想完成任务就得有真功夫！

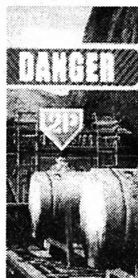




依然有动作踏板

平常可是要踩上哦，敌人火力猛烈或要装填子弹的时候，就要放开踏板，这时主角会躲避在身边可以隐蔽的地方，这些在“2”中完全继承。另外，新作搭载了通信机能，所以能有两位玩家同时展开“夹击”、“声东击西”、“掩护”等各种攻击手段。从图片上看得出来，“系统23”基板在处理水上驾船高速追击或在列车中展开激烈枪战的时候，十分得心应手，玩家将体验到更具迫力的战斗乐趣，喜爱枪战的朋友千万不要错过。





◀▶从这背景和油筒的描绘上，就知道新基板的厉害了！

电影般的动画场景大幅提升乐趣！

在舞台之间所看到的动画场景，将会有更精彩的演出。由于采取电影一般的表现方法，所以能使玩家完全投入到游戏世界中来，值得一提的还有那超级音效系统“GASHIN”的重低音(NAMCO也曾在50英寸的格斗机台上装备过两只功率很大的外露式喇叭，给人以专业器材的良好感觉)，背景音乐忠实烘托了玩家射击时的紧张感。

快艇上、列车内，这些富于变化的舞台带给你的是非同寻常的挑战！你驾驶着高速摩托艇或是在摇晃不已的火车车箱内射击时，绝对要考虑提前量的问题，因为SYSTEM23不但在材质贴图上比SYSTEM22更胜一筹，在POLYGON数目上也有所进步，就算NAMCO公司不说，玩家们一眼就能看出来——人物脸部刻画之细致，背景之复杂多样——多边型至少提高了五成！



这游戏的踏板使用比较重要，巧妙使用就能延长游戏时间，一味躲避是行不通的，因为游戏是有时限的！前集讲的是主角到岛上营救总统女儿的故事，今集行动有变，好像是两个特警为了彻底捣毁黑手党老巢而准备的一次行动。喜欢射击的朋友一定不要错过“化2”尤其是它那新增的模式哦！

★人气赛车游戏★

1代体感筐体全球销量三万台以上

编辑/天师

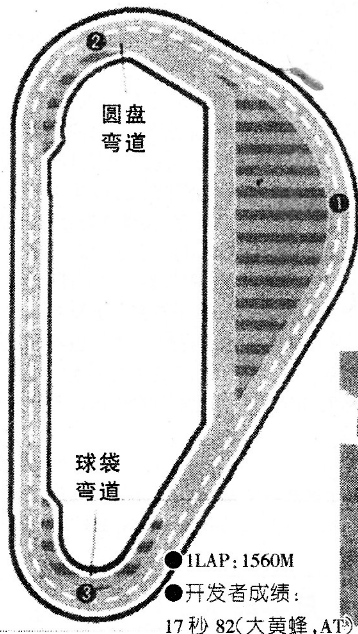


梦游美国 驾驶技术提高班

4年前的1994春，世嘉公司以MODEL2基板推出了DAYTONA USA，至此世界规模的赛车热潮开始了。终极的HEAT感与SPEED感，使得MODE2成为了当之无愧的划时代基板。特别是那一声巨响过后，赛车被撞到了空中的感觉，相信每一位从街机练起的DAYTONA迷都难以忘记。4年后，THE HEAT IS BACK——MODEL3 STEP2.0上新的传说诞生！

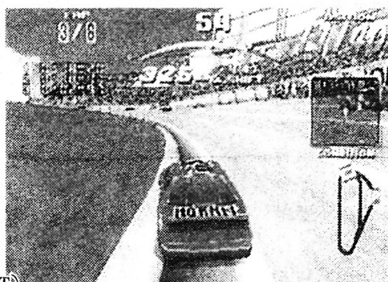
拥有50年历史的NASCR(National Association for Stock Car Auto Racing)为“DAYTONA USA”提供了十分丰富的舞台。本刊将陆续为广大赛车爱好者提供土星DAYTONA巡回版的攻略(与街机版完全通用)和街机版“2”的有关介绍。

标准赛车游戏“梦游美国”，与拉力略有区别 掌握了地通娜赛车的驾驶方法，其他赛车不在话下



由于这条赛道非常短，如果稍有错误就会马上落败。此路线难关在于各个弯道，其中特别要注意的就是球袋弯道(第三个弯道)。至于这条路线的驾驶技巧，首先是①处的观众席附近的左弯道，这里最好能从内侧切入。接下来是②的圆盘弯道。如果以油门全开(极速)的方式将无法顺利通过，玩家最好保持在第4档，并以外侧、内侧、外侧的切入手段通过，且途中也要适时减速。到了最后难关的③球袋弯道时，可用第4档的速度巧妙轻踩刹车、油门，其通过的时速大约是275公里。请参见附图说明。

几乎可以说，每条赛道都有三个最难点——即三个高技术性弯道，“777”初级赛道看似简单却也有些名堂。我们将在今后详细地为车迷解析其他更难的赛道，那时将出现一些专有名词，恐怕要您亲自试过才能理解，玩家如能给予足够重视，驾驶技术发生质的变化是可以预见的。



▲第一个弯道，观众席前，必须要从内侧切入弯道。



◀第二个弯道，不可油门全开。保持适当速度。点刹，油门时踏时放。

▶第三个弯道，以4档甩尾，看到路线右侧红底黄字招牌就是转方向盘的时机。

■试车手小天天的重点建议：

第1弯道从内侧通过时，即使稍微开入草皮也没有关系。到了第2弯道，重点就是要保持在内侧切入，这时绝对不能超越内线边缘，因为进入内线以外的路面会使车辆失控。至于最后的弯道，反而要从外侧切入，并再保持在内侧，过弯后请立即加速直前至CP!

★★★★★SS巡回版只要在NOMAL难度下，取得各条赛道的第一名，则原街机版41号HORNET出现，能力值均为满点，大家可用这辆车不断地向极限挑战。

秘技天地 MI JI TIAN DI

主持人：风马

PS 胜利十一人3·法国世界杯 FP 5

全明星队：在游戏的主菜单画面，顺序输入上上下下左右左右×○，听到音效即告成功；之后选择球队时按 L1 和 R1，就可以使用"CLASSIC ALL STARS"了。

使用相同的球队：当上述秘技成功后，在选择球队时，只要 1P 在选择之前先按住 L1 和 R1 不放，让 2P 先选定这个队，之后 1P 也可以松开两个键，来选择同样的球队了。

北京　全部看了 50 场以上比赛，高呼世界杯万岁的　风马

马语：这届世界杯使风马少睡了近 200 小时，这背后是在小组赛之后只有三场预测错误（均与克罗地亚有关）的沾沾自喜来做精神支柱的。本届中，风马欢呼法国捧杯，崇拜丹麦极富冲击力的打法，婉惜英国的为规则而牺牲，蔑视尼日利亚的一盘散沙，平静对待亚洲的全军覆没，并且为法国有这样一支强大（除前锋）、顽强、为祖国争光的球队而感到羡慕不已……总之，世界杯太美好了，就是不知下届自己能不能到日本或韩国替本国球队当一回狂热的"足球流马"！

ARC 星域斗士 2 FP 5

选用 BOSS：本游戏共有三种选用 BOSS 的方法。

（一）：①在底板的 TESTMODE 中输入 K↑↓←B→B 雷怨就会出现。②输入 B↓K↑M 可选用 KAEDE

（二）：①在选人画面将光标移至白虎处输入↑↓←←→←↑可选用雷怨②将光标移至 RAIN 处，输入↓↓←←↑、KAEDE 出现

（三）：底板安装超过 400 小时，雷怨出现，超过 600 小时，KAEDE 出现

两名 BOSS 出招表：

KAEDE

必杀技：①影缝↓↘→+A ②破碎光轮↓↘→+B
③夏之术↓↘→+C ④变神影↓↙←+A

超必杀：①冰龙招来↓↘→+AB ②火龙招来↓↙←+AB

雷怨

必杀技：①转身雷击↓↘→+A 或 B 或 C
②雷音术↓↙←+C ③崩击斗↓↘→+D 后+A 或 B 或 C

超必杀：①大疾风斩↓↘→+AB ②里瞬狱↓↙←+AB

重庆　56005 部队　欧阳传泽

ARC 合金弹头 2 FP 5

部分隐藏的人质：第一关，一开始时，有几棵香蕉树，在最后一棵香蕉树处向上开枪，可打下两名人质和一串香蕉。

第二关，一开始在冲进墓穴前有一个木桶，跳上木桶（注：不要打掉木桶，否则强制过版），然后，边跳边向前开枪，可打出 2 名人质。打掉木桶，冲进墓穴后，向前过一道铁门，头顶上有一块铁板，跳着向上开枪，可打下 1 名人质；再向前，有一群蝙蝠飞出的古墓处，消灭敌人，冲进古墓，开枪，又可得到 1 名人质。

第三关，在此关进行到差不多一半时，背景画面有一个带着烟囱冒着黑烟的火车头，在烟囱处向上开枪，可打下 3 名人质。

第四关，在打掉一辆印有"毛传"的双层巴士后，向前走，版面分为上下两层，在下面一层的偏左边处，向上开枪，可打下 3 名人质和一个减肥剂。

第五关，在冲进地铁隧道前有一个斜坡，斜坡前有一处伸出的阳台和楼梯，在此处，向上开枪可打下 3 名人质；冲进隧道，在打第一列火车时，背景为一标着记号"5"的红绿灯立柱处，在红绿灯下面向上开枪，可打下 3 名人质；然后，冲到铁路的尽头时，铁路有一个打弯的走向，在打弯处向上开枪，在附近可打下 3 名人质；最后，在关底 BOSS 前的一斜向上楼梯前以及关底 BOSS 处，向上开枪，均可打下 1 名人质。

第三、第四关 BOSS 处，如能拖一点时间，均可引出一名人质。

上海　陆磊

第六关：在第一个有楼梯的探器灯处，往上打会有一个老头；往前走到会翻动的桥前面对着标牌打几枪又会出现一个老头。

浙江余杭　张宇明

隐藏的加分：第一关，关底 BOSS 处，如能先打掉其左右两翼，可多得 6 万分（建议先打右翼）。

第二关，一开始有一个石像，向石像的左眼开枪，可掉下一个宝石。

以后，可遇到一些矿工，只要将矿工头顶上的蝙蝠打掉，矿工就会伸出大拇指夸奖你，随后，他会为你挖掘出一些宝物。之后，又会遇到一具戴着帽子，穿着衣服的死尸，砍它一刀，可得 5 万分宝石。在此之前的墙壁中，有一个刻着眼睛的石像，向眼睛开枪，可得一宝石，此关后半部也有类似的一个，可得一串宝石。

在此之后，玩家会遇到有两座狗的石像的地方，向上跳，似乎看到石像上有宝物，但又得不到，别着急，向前走，有一处向上跳的四级石阶，在第三级石阶处，向右前方跳，即可跳到一块石头上，向前跳，可看到两个宝箱，再向前跳，就可跳到狗的石像上，在第二座狗的石像上有一个宝箱，开它一枪，可变成一个阿拉丁神灯，先别急着吃（现在吃只得 10 分），等待 4、5 秒，会出现灯神的模样，这时跳过去，可得大约 10 枚，每枚 8600 分的金币；别以为一个神灯就够了，跳着再向上开枪，又可得一个阿拉丁神灯。不过这里的跳跃颇具难度，要小心。

第五关，此关有许多小骄车，只要跳上小骄车跳着向下开枪，小骄车会爆炸，然后，你会被炸得托起来，就可得到一些宝石以及 R 弹。

在冲进隧道的斜坡处，有一棵树，向树上开枪，可得一些苹果。此外，在第一关和第五关，会出现一群直升飞机，为首的为一红色的直升飞机，只要追着它打，将其击毁，以后的飞机会相继撞毁这样不但节省时间，又可得高分。

上海　陆磊

马语：本期收到许多关于这款游戏的秘技，基本上是隐藏人质及宝物的，这里择优录取了两份，当然还是没能将全部的隐藏物写全，玩友们就积少成多吧！

ARC 幕末浪漫～月华的剑士 FP 4

庆一郎的最强连击：跳跃+B，←+B，狼牙（←蓄→+C），接·狼牙（←↙↓↘→+C），在敌未落地时真·狼牙（↓↙←↙→+AB），杀敌 60%HP，若最后接上的是最终·狼牙（↓↙←↙→+B），杀敌 90%HP。（注：必须在"力"的情况下，且时间要掌握得非常适当）

晓武藏的加强追击：（最好在通常技后）桐吓（←↙↓↘→+A），在四连斩的桐吓未出第四斩时接五轮连（→↘↓↙←→+AB），杀

敌 60%以上 HP。(注:必须在"力"的情况下)

枫的连击:跳跃+B,↓+A(为了使对手失去防御),一刀·连刀斩(↓↙←+A 连续二次),于第二斩后马上接活心·伏龙(↓↙←↙→+AB),杀敌 50%以上 HP,若最后接的是活心·亢龙(↓↙←↙→+B),杀敌 60%以上 HP,若在觉醒后接上述的连击,杀敌 HP 更多。(注:必须在"力"的情况下)

方守矢的连击:跳跃+B,↓AAAB,活杀·十六夜月华(→←↙↓↘→+AB),杀敌 50%HP。(注:必须在"技"的情况下,且此招最好把敌逼至角落,开始的通常技可变动)

广东湛江 不希望别人用马语或风论来搭话的判逆人士 刘国辉

ARC 97格斗之王 FP 4

爆走八神庵的一击必杀:(96模式)有两个气点,爆掉一个;①八神在角落:站立重拳+屑风(近←↙↓↘→+A or C)+站立重拳+屑风+站立重拳+暗勾手(←↙↓↘→+C)+八稚女(↓↘→↘↓↙←+C)②对手在角落:跳跃重拳+下蹲重拳+屑风(近←↙↓↘→+A or C)+下蹲重拳+暗勾手(↓↘→+C)+八稚女(↓↘→↘↓↙←+C)

暴走莉安娜的一击必杀:(选用96模式)有两个气点:爆掉一个,对手在角落;①跳跃重脚+下蹲重拳(↙+C)+威武军刀(←蓄→+B)这时摇杆后拉,再用一个威武军刀+旋转火花(↓↘→↓↘→+B or D)②跳跃重脚+下蹲重拳+挥武军刀+站立重脚+旋转火花(↓↘→↓↘→+B or D)

坂崎良的击必杀:(选用96模式,有三个气点,爆掉一个)

跳跃重脚+站立重拳+天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A or C)

对手晕点+下蹲重拳+龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A or C)

罗伯特的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

跳跃重脚+飞燕龙神脚(空中→↘↓↙←+B or D)+站立重拳+极限流连舞脚,然后下蹲轻拳或轻脚抵消+龙虎乱舞

邪恶克莉丝的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

跳跃重拳+站立重拳+(近←↙↓↘→+A or C)+大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+C)

邪恶夏尔米的一击必杀:(←↙↓↘→+A)+下蹲重拳+雷光拳(↓↘→↓↘→+C)也选用96模式,两个气点,爆一个

邪恶七伽杜的一击必杀:随便用哪一个模式

先用一个反绕两半圈的超杀,然后用最快速度输入(↓↘→↓↘→+C)的必杀或超必C钮要接住,待自动发射时,对手正好起来而构成一击必杀。

二阶堂红丸的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

特殊技(跳跃时+↓+D)打全后+站立重拳+特殊技(→+B+大发电者(↓↙←↓↙←+C)/雷光拳(↓↘→↓↘→+C)

具有隐藏结局的队伍:

①草雉京、八神庵、神乐千鹤 ②草雉京、矢吹真吾、任意一人

③草雉京、坂崎良、特瑞 ④京、坂崎尤莉、不知火舞

⑤拉尔夫、克拉克、麻宫雅典娜⑥克拉克、大门五郎、真·七伽社

⑦草雉京、八神庵、特瑞

河北唐山 任亮

风论:在对战游戏中进行组队是SNK的一大创举。随着格斗游戏的鼎盛,人们发现即使角色再多,玩者也嫌"人物太少了",组队则使这样的情况好转。而通过特殊人物组合带来的隐藏结局,则更使组队的系统趋于完美。

PS 最终幻想7 FP 5

究极绝招:游戏中我方所有角色都有一招必杀技。当我方任何一个角色的HP是7777时(被敌人攻击后,HP减至7777同样有效),画面上的所有人便都不能动弹,只有HP为7777的角色会进攻敌人,直至把敌人全灭为止,而每一次进攻均会扣除敌人HP7777点,极为厉害。此法对关底魔王同样有效。建议大家通过各种不同的魔晶石和装备组合出一个HP最高值为7777的人来,那样打最终之战便极为轻松。克劳德连斩最终魔王38刀直至打它消灭的滋味你尝过吗?

杭州 潘韬

PS 寄生前夜 FP 7

巧打最终 EVE:在游戏第二循环的隐藏大厦中,最顶层(也就是77F)的最终EVE极为厉害,HP也极高,直接攻击便可损害大半血;利用小女孩身体进攻更是无法回避,幸好没有直接攻击力,大多是"钝化"和"混乱"等属性攻击;能量攻击最为利害,可令HP只剩1点。要打败她,是有很大的难度。对付她,千万不要用连射度高而杀伤力小的武器,最好使用散弹枪M10B。还要巧妙运用PE能力,使用PE回避和加速极为有效,对了,还要多带一些回复、治疗混乱和钝化的药,这样打起来可以轻松许多。

BONUS POINT 多得法:在战斗结束式提升等级时,都可取得BP。而每100点BP可增加1点能力值,如何取得更多的BP值对战斗极为有利。在此介绍一下取得方法:在战斗中尽量避开敌人的攻击,因为若被敌人击中过,BP值便会大幅下降,而完全避开敌人的攻击,那便可取得100%的BP值了。

杭州 潘韬

PS 异度装甲 FP 6

无限金钱:在第二张CD主角黄打败其父后,可乘空中战舰到达地图中央的灯台(即98年第5期《电软》所提到的"古代神殿")底部,走下机甲进入其中一幢高楼下面的门,可发现一个"小丑",在这里可以购买强力装备和改造机甲,在他身旁有几个宝箱,取得宝物离开这幢高楼后,再次进入,你会发现"小丑"身旁又有几个宝箱,这样一进一出,就可无限取得道具,再把这些道具卖给"小丑"资金就会越来越多,赶紧在这里换成强力道具吧!

四川泸州 "榜"上无名,成功之"路"还得走的 王茂(服部梦藏)

PS/ARC 铁拳3 FP 4

KING 的七连投技:←→↘+□△or╳○中△+□+□△中△+△+□△ 中 ╳○+□△ 中 □+△+△+╳○ 中 □+△+╳○+□△中╳+□+△+╳○+△○□╳,其中连写为同时按,加号连接为顺序按,"中"表示击中对手时。□△╳○分别代表左拳、右拳、左脚、右脚。Power:150%以上,完全击中可令140%Hit Point的对手K.O。

广西南宁 貌美如花沉鱼落雁闭月羞花纯真无邪
人见人爱人气直逼梁咏琪天后的女孩 丁可

脸长嘴大长发(鬃?)飘飘四蹄着地尾巴乱摇人人喊打威力比齐克劳撒帝王的风马眼睛一亮……

PS 生物危机2 FP 2

第四生存者:现在我们玩到的《生2》有两种版本,美版和日版,美版是没有S级评价的,它的最高评价是A级,所以美版第四幸存者出现方法是:选用正常模式,用角色LEON在3小时内通关,并不使手枪及麦林枪组合枪的情况下,取得A级评价后存档;用角色CLAIRE,在与上相同的情况下,接存档游戏并取得A级评价后,第四幸存者HUNK即出现(即完成游戏A,B一次并评价都为A)。而日版中HUNK出现则难度大些,选用正常模式,使用LEON在不使手枪,麦林枪及组合枪的情况下,少使回复物品两个小时内通关存档(此时评价为S级);选用CLAIRE接LEON存档在与上相同情况下通关,也要取得S级评价存档

(称为 A,B 游戏一次),可得第四幸存者存档文件名。

马语:关于"第四生存者"模式最近有一些异议,主要原因是因为"生物危机 2"分美、日两种版本,这两种版本的方法不完全相同,这次再登出来,希望能给大家解惑。

隐藏第四幸存者 TOFO(豆腐): TOFO 出现条件为:接上边 S 级评价存档,游戏再进行 A,B 两次都取得 S 级评价,既会出现 TOFO 存档(定要 6 次 S 级评价)。豆腐人如其名,身如方块,浑身雪白,受伤会慢慢变红;手拿格斗刀,且只有手套拿刀在空中飘;豆腐通关路线与 HUNK 一样,所遇敌人也一样只是豆腐,只装备有格斗刀,两个小加血草,乃一个解毒草。

安徽宿县　非常崇拜一心,替风马着想却会因不登本人秘技而将风马变成丧尸的 G 病毒的设计者　威廉·贝肯

PS 生物危机 2 FP 5

隐藏的胶卷: 其实,只要是以男、女主角开始的游戏,都可拿到一个隐藏的胶卷。方法是:在警察署二楼西侧,那间有 S.T.A.R.S. 全员合影房间中,将那张合影前面的桌子调查 50 次,即可拿到。在暗室冲洗后可得到照片 D,其文字内容为"期待のニユー　フエイス"(期待的新面孔)。能在这种阴森的气氛中看一看这张照片,确可以换一换心情(照片的内容各位拿到后就知道了)。

江苏连云港　王中伟

PS 真人快打·三部曲 FP 6

使用隐藏人物 CHAMELEON: 首先在人物选择画面中,选用 SMOKE 然后立刻按着←+□+△+L1 及 L2(或 R1 及 R2)不放在游戏开始后便可。

使用旧版人物: 在人物画面中,首先移到 Kano Rayden、Kung Lao 或 Jax 三人中的其中一人,接着按 SELECT 键,该人物画面便会转变为旧版人物。

选关: 在选择人物之后,便按着↑+START 键不放,当进入显示对手画面时,便可以按着:←/→来选关,即在按着↑+START 不放的情况下来加入左右方向,之后只要放手便可选择玩家喜欢的 Stages 了。

"?"OPTION: 玩家在进入 OPTION 中,先按着↑+L1+L2+R1+R2 不放,便可以选择"?"一栏,当中有一些特殊设定予玩家自行更改,其中内容如下:

项　目	效　果
Button Fatalities	当设定为 ON 之后,便会进入简易输入方式,当画面出现 Finish Him 时,只需按一个键,便可使出究极神拳来了结对手(□:Brutality,△ Fatality1,○Fatality2,L1/L2:Friendship,R1/R2 Animality)
Instant Agressor	设定为 ON 后,Agresso 计便会维持全满状态
Normal Boss Damage	设定为 ON 后,Boss 所受伤害会减少
Low Damage	设定为 ON 后,减低所有攻击的伤害度
Health Recovery	一段时间后,体力会慢慢自行回复

重庆　56005 部队　欧阳传泽

PS 斗魂烈传 3 FP 5

各种隐藏项目: 玩家只要照下表指令来输入,便会有不同效果出现,而其中若成功输入使用隐藏人物指令时 PUSH START 更会有不同颜色变化。

指令 Title 画面时输入	效　果
□、○、→、←、SELECT 键	可使用 S.S.Machine
△、×、↑、↓、SELECT 键	可使用蝶野
□、×、→、↓、SELECT 键	可使用狂神 Liger
○、△、←、↑、SELECT 键	可使用 Tiger Mask
R1、L2、L1、R2、SELECT 键	在"Edit"模式中增加一个名为"入场主题的选项"
L1、R2、←、○、SELECT 键	以田木选手为背景的标题画面。(只适用于限定版:可用○键来观看其他相片)

Edit 中的隐藏项目: 在 Edit 中,除了可增加"入场主题"之外玩家可在登录姓名一项,输入"**スペシャルで游びたい**"之后,在创造新人物时,游戏便会增加四项设定。

重庆　56005 部队　欧阳传泽

SS 死亡之屋 FP 7

血格无限、自由选关: 首选在标题画面中,输入 L、R、R、L、R 之后,有一下音效便告成功。接着再进入 Saturn Mode 中,选择好人物后,选按着 L+R 不放,再按 START 键便可进入选关模式,而当中更有血格设定。

重庆　56005 部队　欧阳传泽

SS 公主的王冠 FP 3

小妖精的五枚糖果: 第一枚糖果就不用说了;第二枚糖果在皇城的一楼,当出现"中庭へ"后进入,与骑士团的骑士交谈,便可进入一个地下室,打败怪物即可得到;第三枚,在由三个材子组成的 CAD-HOBADHO 材中,(在取得"**エグドラシルの**果实"后)先战士材中,找到一名战士交谈得知,那座剑的石碑下有洞窟,进去打败怪物,然后去魔术师的材,经过与战士的材一样,然后即可得到第三枚糖果;第四枚糖果,在你把全部共三章乐谱拿给"VALENADINE 材"左边的那个"吟?诗人"后便可以得到;第五枚糖果,在取得"时空的魔法石"之后,再去那条古龙那里,它会告诉你"LOWGROVE 材"东南面的一座塔,战胜里面的怪物即可得到。

关于三章乐谱: 第一章在被龙袭击的材的西南面的洞窟中;第二章在"FROGGER POND 材"询问最右边的那只青蛙后,东南方会出现一个森林,在那里你会得到一把钥匙,这把钥匙是进入"CENETERYTH 材"东南方向的洞窟的钥匙,进去打败怪物即可得到;第三章,在"KNELT"材中,酒场旁的民家中有一位将自己变成青蛙的魔术师,他会请求你去"魔法草の草原"采一种草,拿到后回来将他变回人形,他会给第三章乐谱。

小公主的隐藏宝剑: 在"DWALI LAND"材中的那个可以玩游戏的洞中,在和国王交谈后会再次遇到小魔女,战胜她后国王会亲自为你打造一把剑。

注:以上均以小公主为主角。

江苏洪泽　一位土星永远的支持者　黄震

SS 光明力量 3·猎物是神子 FP 7

Start 键的妙用: ①在战斗画面时按 Start 键,可将数据文字全部消去,使战斗画面具有电影一般的效果。②使用 Start+A+B+C 复位时,按紧 Start 键,可直接回到最新的记录处,(《机器人大战系列》也有类似的秘技)可省去不必要的读取时间。此秘技适用于"王都的巨神"。

江苏昆山　经常玩得睡着的　王伊浩

马语:王伊浩指出最近各位"电玩文学秘技类作者们"的署名越来越长,最长的达 37 字,他认为这不太好!风马倒觉得玩友们将自己的想法或对游戏的感情写出来是一件好事,至于长短,只要不象"GAME BAR"那么长,也是可以接受的。

风论:游戏操作界面的友好程度直接影响玩者的情绪。这类利用按键功能使游戏中不是每次必用的东西省略,使本来繁锁的界面趋于友好。

"人间五十年"之二十五

"战国情势"连载——

信长战国情势谈

文/一心

《人间五十年》开办这个"战国情势"的小栏目，最重要的目的，还是要结合游戏来谈历史，或者说是让诸位从历史的角度去更好地玩游戏。丰臣家不用谈这个，因为丰臣是继承织田信长的衣钵；而织田死前，其实天下统一的大势已定了。至少在游戏中，所谓秀吉的家臣，实际在前期都是信长的家臣。

我们今天要谈的就是游戏实用历史学。

在我们所接触的各式战国游戏中，最为一致的就是地理环境了。信长所处的尾张是如何的一个地方呢？众所周知，日本是一个山国。少有的几片平原，对于战国大名来说有着很大的吸引力。至少它代表着较高的收入、比较发达的商业、比较多的人口。而信长所诞生的浓尾平原，更是其中的佼佼者。首先它是日本最大的平原之一，而且有着比较长的海岸线。它的旁边还有着另外一个不小的平原——伊势平原，两大平原造就了一个著名的经济带——伊势湾。而它最大的优势，是离京都比较近。

信长的父亲织田信秀，曾经显赫一时。在信长未成年的时候，织田家曾经空前强大过一段时间。甚至在美浓与三河有拥有领地。但是在游戏中，我们可以发现，这个时代的织田家，除了信秀与年青的柴田胜家两位非常出色的名将以外，实在没有什么可以说是遗留给信长的。首席家老林通胜平庸的才能，导致最后被信长放逐。信秀的弟弟信光，只具有作为一个武将的基本才能，帮个手还可以。再有就是信长的守役平手政秀，政治能力中上，正是织田家所需要的。可惜的是，在信长成年成为织田家的主人以后，这位忠心耿耿的老人就谏死了。

1551年信长成为大名以后，随后即有一大批同样年青的武将加入，在游戏中，可以成为你的左膀右臂。佐佐成政、前田利家、原田直政、河尻秀隆。此外，还有慕名前来的铁炮名手泷川一益。与军事方面相对的是，政治方面除了丹羽长秀和堪称织田家第一能吏的村井贞胜以外，仍然是一大缺憾，直到桶狭间合战稍前的时候，木下秀吉带着他天生民政家的弟弟木下秀长前来投奔。这可以说是信长的第二时期。织田方还缺乏谋略方面的人材。不过当时除了武田，哪家的智将也不是很多。

至于这段时期织田家的外交环境呢？桶狭间之战以后，信长大耍外交手段，生存环境大为改善。

织田信秀最盛时，北与素有"蝮蛇"斋藤道三交战，南与素有"东海第一强弓"的今川义元敌对。这样境地，自然很不利。今川、北条、武田的三家同盟，使今川只有往西一条路可以发展；而且，往西进入京都号令天下，也始终是今川的梦想。因此平手政秀便向信秀提出，与斋藤道三建立婚姻关系，进而组成同盟。

斋藤道三顾忌信秀的勇武，就同意了。信长与斋藤道三的爱女归蝶于1549年完成了婚事。尾张的日子刚刚安定了一点，没想到正值壮年的信秀突然暴病而死。家中一片混乱，尾张处于危急之中。狡猾的斋藤道三，没有道理不想轻易地把尾张国纳入自己的控制中。

于是，斋藤道三便设计了正德寺会见。他希望尾张新的领主信长是一个软弱无知的人。但是会见结束以后，道三楞了半晌，说出了这样一句话："可惜的很，我的儿子们将必须栓紧信长大门外的马匹。"

道三非常欣赏信长，甚于喜欢自己的儿子。美浓的同盟被不动声色地保留了，给于了信长足够的时间重新统一破碎的尾张。然而这段同盟没有被保留多长的时间，1555年，道三死了。信长屡次尝试进攻美浓，都以失败告终。

1560年，桶狭间信长取了今川义元的首级，并且没多久，与东边的德川家康友好了起来。恰逢北面的强手斋藤义龙急病而死，东边的强敌消失了，换来的是儿时的伙伴。接着信长为夺取美浓而等待时机。首先他与德川家康建立了同盟，使自己没有后顾之忧；接着他把妹妹嫁给了美浓西部的大名浅井，与浅井建立了同盟；他还把养女嫁给了武田胜赖，武田家是美浓东部强大的大名。不过这三个同盟关系中，只有德川的同盟被保留到了最后。

进攻美浓，正是秀吉发挥本领的时候。秀吉以各式的计谋取胜，同时也得到不少长于谋略的人物，我们在游戏中可以发现。其中有武力与智谋出色的忍者蜂须贺正胜，还有蒙受秀吉三顾之请的竹中半兵卫，一位出色的智囊。这些智谋顶尖的人物，为信长加强了新的战斗力，也是秀吉日后称霸天下的关键。这是信长的第二个时期。

随后的征讨日子中，信长还得到为数不少的名将。在志摩国，信长得到了振兴织田家水军的九鬼嘉隆；在南近江，信长得到了文武俱佳的蒲生氏乡。信长剿灭了浅井与朝仓以后，秀吉在北近江得到了领地，招募了不少治国的良材：石田三成、前田玄以、增田长盛、长束正家、藤堂高虎、大谷吉继。这股势力很强，并且这股势力还团结在秀吉的爱妾——北近江大名浅井的女儿淀的身边，而秀吉的另一股势力，原先在尾张就开始经营的尾张派，则团结在秀吉的原配北政所身边。近江派与尾张派，在秀吉死后终于发生了决战——"关原合战"。这些都是后话了。

这段时期信长的外交关系经历了很大的波动。首先是朝廷、幕府的期待而引起的友善关系。在信长吞并美浓以后，分别收到朝廷和足利义昭的信件，要求他进京，他欣然接受。信长顺利地把三好的势力驱逐出京都，并且把足利义昭扶上了幕府将军的宝座。但是，不久义昭发现，自己完全是一个傀儡。他不断地给附近的大名写信，要求他们消灭织田。于是便发生了所谓的第一次信长包围圈，除了德川以外，信长与所有邻国的关系都是绝交。原先的同盟浅井、武田也在这一次外交危机时破弃了。

信长不止一次地从险境中脱身。希望各位大玩家在你的游戏里，不会被逼上绝路吧。

责编/北尤

闯关族的家



写这期“家”的时候，窗外正下着淅淅沥沥的小雨，虽然已近盛夏，但很象丝丝的春雨。院子里花木茂盛，只有在夜晚才发出浓郁花香的紫丁香花和白丁香花仍旧余香袅袅，不绝如缕。有一个慵懒的雨天，有一份闲适的心情，捧一本有趣的书，干自己愿意干的事，真是人生难有的雅事。想到许多同学，尤其是许多应届毕业生，为了升学，象茅盾诗中老马，眼前总飘着不时要落下的鞭影，艰难地低头向前。今天忽然有了一份闲适，有了一份自由，捧开这本够你消遣一天或一个下午的杂志，知道遥远的美国有个世界上最大的E3展(可惜没有中国厂商参展)，知道不太远的日本，世嘉又要推出128位机(?)，闹得索尼、任天堂的老板睡不着觉。游戏迷不也闹心吗？32位机刚到手(或者还是梦想)就又造出一个梦工厂(DREAMCAST)。不过无论怎样的执着的痴，怎样的可怜的梦，这梦，这痴，都是属于自己的，真的就有一份喜悦在里面。

不少读者来信诉说玩游戏不被社会或家长理解，感到很苦恼。其实现实生活中你仔细观察一下，那些把游戏批评得一塌糊涂的人往往对游戏一窍不通。他们象唐·吉诃德一样在自己的想象中制造一个可怕的魔鬼，然后大喊“救命”！谁需要“救命”呢？其实是他们自己。愚昧无知是可怕的事，愚昧无知加专制是更可怕的事。越来越多的家长对子女玩游戏已经比较宽容，许多家长自己也被游戏所吸引。前几天一位南京的学生读者来信说，我对妈妈说：“没有文化的家长才反对孩子玩游戏”，妈妈同意我的意见。这些问题说到根子，就是中国传统文化中“万般皆下品，唯有读书高”的思想在一些人的脑子中做祟，在社会中还有相当大的势力。最后我想对读者说，走自己的路，做自己的选择，过自己的人生。别人怎样想，怎样讲，由他去吧！



走自己的路！(不走行吗？)

现在“宽容”是个使得很滥的词儿，其实宽容比自由更重要。我们不仅需要政治生活的宽容，社会的宽容，也需要家庭生活，个人隐私的宽容。改革开放二十年，宽容和多元化已逐步成为大多数人的共识。所以我们今天能有一份闲适的心情，能捧一本“自己”喜爱的杂志——把脚放在茶几上或桌子上都可以——去读。

一年一度的游戏业盛会E3展已由本刊特约记者叶展做了精彩的连续报道。这大概是国内最详尽最权威的“E3”报导。但百闻不如一见。大家要是都有机会看E3展就好了。说实在话，不身临其境，你很难体会美国人办展览的气氛和感受。灯光五彩缤纷、眼花了乱。你的眼睛忙不过来，到处是巨大的屏幕，展示最新的游戏DEMO。各个展台美丽的模特小姐如云，你可以随意和她们合影留念。如果你喜欢，公司可以为你制作一个逼真的杂志封面，你也可以成为明星神气一回。你的耳朵闲不下来，随处都是临场感极强的音响，还有主持人象演说家一般的介绍。你的嘴忙不过来，各种糖果，各种饮料，包括酒类都有，甚至还有各种小点心。如果你有办法搞个记者证(中国人绝对不难)，可以正餐大吃一顿。你的手太少了，各种礼品(不要说说明书)，如签字笔、T恤、证章、扑克牌、钥匙链、滑鼠垫、游戏杂志、游戏光盘、海报、扇子、表、飞镖……不可胜数。你腰酸背痛，只恨不是千手千眼的观音，只恨不能象计算机压缩文件一样把2吨礼品压缩成2两。对中国人来说，E3不象个展览，更象是游乐场，游戏迷盛大的节日。说大家都去参加E3展，当然不过是痴人说梦。不过无类一直有一个想法：国内VCD这么普及，也许明年可以制作一个E3展的VCD，把精彩的内容、火爆的场面介绍给大家，让读者也可以身临其境，大饱眼福，这也是痴人说梦吗？！

10月份日本将举办秋季东京游戏展，本刊将会派人赴东京参展，并顺访世嘉等公司，届时将会有更精彩的内容，第一时间报道给大家。

《'98增刊》是杂志社继《'97增刊》之后的又一大重头戏。本来预定7月下旬上市发行，但目前图书市场疲软至极点，为慎重起见，经多方面考虑，发行时间绝定为8月22日前后，请读者留意。这次彩页仍为108面，黑白页改为92面(比《'97增刊》增加12面)。全书无广告，而且内容均不在其他场合刊登，超值是没说的。竞赛试题在该书最后两页，照说明把标准化答卷填写剪下寄回即可。题目不难，只要认真读一下《增刊》即可。这次100000元大奖可谓空前丰厚，获奖人数也空前的多，望大家别错过机会。



一会儿7月15日出，一会儿7月底出，一会儿8月22日出，你们杂志是气象局，还是任天堂啊！

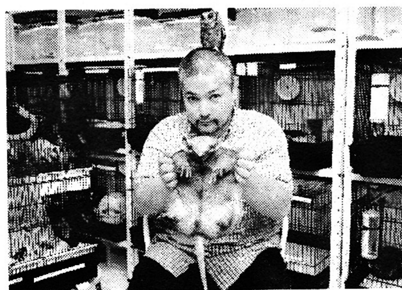
《GAME BOY特辑》已于7月初上市，如没买到，可向杂志社邮购。这种书不会有第二本，GB玩友应人手一册，别错过机会。

《都市流行COOL》7月初上市后，

情况比我们预料的要好，尤其是后劲很足。买到的读者觉得内容精彩，价格便宜。我们也十分有信心。有些读者可能有些疑问，不就是运动鞋吗，有什么好讲的？那你就大错特错了，你就离“酷”太远了。你知道乔丹为偶像的NIKE的“气垫减震系统”吗？阿迪达斯根据人体解剖学创造的扭力组织和扭力棒构成的“扭力系统”吗？你知道以罗德曼为招牌的匡威“减压强力系统”吗？更何况锐步“蜂巢结构”的避震系统，PUMA的“可施转碟型系统”，FILX的“2A系统”？这些名牌运动鞋不仅代表了人体解剖学，运动生理学的科技研究，而且在鞋子的每一个细部，象鞋跟、扣眼、鞋舌、后跟等都精心制作，大有讲究。超过2000幅图片告诉你运动鞋可以有那么多鲜艳的色彩，有那么多的材料制成。不看“都市流行”，你就不会知道世界有哪三大牛仔裤品牌？它们是怎样仿真褪色的？还有可以自动显示海拔和温度的手表，珍奇宠物、模型玩具、背包T恤、几十幅真人模特彩照详细地解说流行服饰如何搭配，如何成为穿着“酷毙”的都市青少年。

看了《都市流行》你才大开眼界、大长见识、大呼过瘾。你才能自豪地对周围人说：“比酷，我说了算！”否则，真的什么也不是。

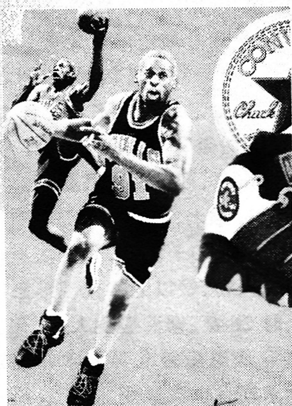
你不一定是穿着最“酷”的都市青年，但你应该成为最懂“酷”的青少年。至少别人聊“酷”的时候，你不会是“小儿科”，弱智儿。许多读者深有感慨地说：读了《电子游戏软件》以后，我才感到，我以前虽然也玩游戏，但真的是“游戏盲”。现在你可能也穿名牌牛仔裤，穿耐克鞋，或看别人穿名牌T恤，穿阿迪达斯，但没有看“都市流行”，你真的是“酷盲”。



哇，还介绍宠物！保证你没见过。



每一款服饰搭配都有详细的说明，让你知道怎样穿才COOL。



“小虫”罗德曼，为了怕人侵权发财，“小虫”把所有的“纹身”统统注册了商标。

我相信所有读过《都市流行》的读者都会有一份前所未有的爽快感、满足感、超人感，就象读过《'96格斗天书》，读过97，98《增刊》。再谈游戏，你一定是老大，牛×。

读过《都市流行》，再谈街头文化，你一定是老大，牛×。

读完《都市流行》，你一定“酷毙”所有人！

我相信。

无类按：上期杂志发表了ALGO的来信，并说因为版面问题，杂志简史略去。不料此公先天“克格勃”，后天“狗仔队”，竞不屈不挠，非要翻杂志社的底牌不可。

佛教讲世事如幻，亦真亦假。ALGO君的情报分析到底有多少把到杂志社的脉估且不论，我们要感谢的是他对杂志一贯的关心和支持。正因为有一大批“死忠”，杂志才能发展到今天。许多读者（包括“死忠”）对《电软》由溺爱到不满，说明读者已经由幼雅走向成熟。眼界高了看人低，杂志社培养了一大批“掘墓人”，只好自认倒霉，只好水往低处流。不过有人骂比没人理强，就象中国足球与排球。

感谢无类，还记得在下ALGO写的贵刊出版历程，但太简略，今次笔者积四年搜集的全部资料，加以分析推理，对贵刊进行一次全方位回顾与分析，作为在下大学时代的最后一次献礼。

《电软》编辑部档案揭秘

国外资深情报界人士说：80%的情报都是从公开发布的资料上得到的。《电软》编辑部不知出于什么目的，整天藏天露尾，欲盖弥彰。在下不信这个邪，通过收集四年间公开发表的各种报刊，加以分析整理，便能把《电软》的家底看清一二。

第一号报告：编辑部

1. 地址变迁：北京市德外黄寺大街24号甲→北京市东城区沙井胡同15号→北京市宣外大街西草厂街39号→北京市6129信箱。

分析：编辑部放烟幕说：这是躲债！实属胡说，该地址恰恰表明该刊的腰包越来越鼓。

佐证：①94年《电刑室手记》中讲到同一幢大楼（即第一个地址）还有许多别的编辑部；②第二个地址附近是许多别的电脑杂志及游戏店一条街所在地；③第三个地址从照片分析为单门独院且为别墅。④只有保密单位，军队、大型企业才享有信箱。

2. 技术装备：486→PⅡ，无空调→有空调，SFC→次世代。

结论：装备越来越先进。

佐证：①1996年下半年，PC编辑软体动物谈到其工作用机为486D×4/100MHz、内存16M，用MP3压一首5分钟的歌得140分钟。98年初风马报喜说全换奔二了。

②94年编辑曾报怨天太热，97年京城酷暑，幸得编辑部纳凉。

③94年一彩页报道次世代时，有这么一句“你们买不起，我们也买不

起”,98年却拿PS作奖品送人。

3. 待遇:较好,且越来越好。

佐证:94年常报怨断粮,96年夏去青岛旅游(情报来源:软体动物)

97年春末去杭州旅游(情报来源:风马)。97年末几位干将去香港休假购物,甚至计划去××夷(情报来源:S·P)

4. 人事制度:高度自由的现代化制度。

佐证:正式宣布退席的编辑即有老D,软体动物,特工黄,正式宣布加盟的有特工黄,奥特曼,天师,至于“无疾而终”或“悄然人围者未计算”。

5. 海外关系:较多,较频繁。

佐证:①该刊为目前国内刊物中唯一有驻外机构的。驻东京特约记者:先为常青,后为KEN。驻美国:叶展

②重大外事活动:1996年E3展,社长、主编参加;1997年E3展,无类参加。98年E3展,叶展参加并出席研讨会;

③重大对外合作活动;与新声社谈判出版SNK原画集、未成。取得台湾尖端出版社杂志授权。

6. 影响:当前国内第一,为同类刊物中创刊最早者。其风格,为国内同行所广泛采用。

7. 销量:极大,状况极好。

佐证:该刊编辑之各种增刊,过刊90%均售完,其中《'96格斗天书》再版四次仍供不应求。《'97增刊》一时洛阳纸贵。

第2号报告:编辑篇

1. 主编:初为熏风,后因停刊事件离职,据称“看夕阳红”去了,由此推断,此人年岁不小。

后为叶宗林,几乎无任何材料可寻,是货真价实的神秘BOSS。

2. 有名有姓的编辑:

①特工黄=黄昌星,福建人氏,1994年北京理工大学毕业,先在福建音像出版社工作。最初为一作者,1995年11月——1997年4月在职。擅长格斗游戏与硬件分析,据称患“拆机症”。

②龙哥=邱兆龙,杂志初创时的元老,估计为北京人士,一副江湖野派的路子。所学极杂,凡新闻、攻略、软件、硬件、市场动态无不知,常在电刑室中受刑的喜剧人物。自97年底已多日不露面。30%退居幕后,70%无疾而终。人气栏目“龙哥热线”也只挂龙头,不卖龙肉了。

③软体动物=汪寅,现年约26岁,北京小有名气之电脑高手,一只网虫。总是在其他媒体前半年得到新游戏消息,擅英语,爱听摇滚。原在北京伊泰诺贸易公司供职,95年成为编辑。97年4月调至前导软件公司。据称主持——网上游戏杂志。

④PERFECT=奥特曼=杨柯来。1997年5月加盟的新成员,清华大学毕业。原与刘鹏搭档,为该刊之重要撰稿人,无论游戏水平,写作文笔均不赖,可能懂日语,其所著《FF7》小说攻略尤出色,现包办攻略栏目。

3. 假名编辑:

①老D=仔龙,元老之一,亦为一喜剧人物,常以老实受气形象出现。95年时26岁,湖北襄樊人氏,硕士学位,95年底退隐赴北师大念心理学博士,算来现在也该毕业。

②无类,硕果仅存的几位元老之一。曾以乱马角色出现,但地位不容低估。其长期占据“闯”以及赴美参加E3展,足见其影响,文字功夫不错。

③S·P何时来编辑部不可考,95年底曾有一名叫“PHOENIX WING”者不知是不是。日语专业毕业,英文水平不敢恭维,幼年曾好国画,因而把持画廊。疯狂崇拜SNK,不知火舞,平日爱发个感想,写点儿打油诗对联。在97年春季编辑部青黄不接时一人独力支持,功不可没。

④天师,编辑部新生代,西安交大毕业。一个实践派高手,专门对付高难动作,射击游戏。自称乃名扬长安之彩京王,整天向我们推荐诸如《御意见无用》,《装甲雄师》,《骨头先生》之类难得让人找不着北的GAME。谈到CAPCOM,必称“天尊”,崇拜程度可见一斑。

⑤风马,入社时间较长,但确切时间大约在95年初,秘技主持人,常爱回忆童年,抒发自己的童心。说话是中文夹日文,常开一些颇有想像力的玩笑。

第3号报告:撰稿人分析

只能择重要的:

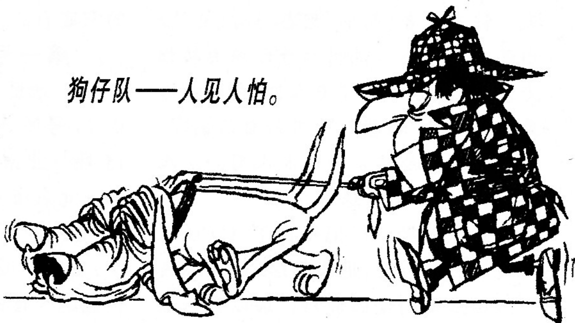
1. 边晓春:擅长《吞食天地》等三国游戏,曾长篇连载《三国游戏纵横谈》,绰号“中华大仙”。现今已是国内最大的游戏软件公司——前导的老总了。

2. 叶伟、张弦、KEN,此三人的职业不明,只知大约为上海人。与多家游戏厂商关系密切,其中叶伟与上海南梦宫老总钱自清是老相识。不知为什么,他们总能弄到业界第一手新闻。综述,分析写得也极好。通过他们,《电软》成了国内唯一有自己消息渠道的电玩刊物。

3. 叶丁与叶展,天才的少年兄弟,国内第一个游戏《红花会秘令》文档设计者,在清华大学自动化系深造。叶展已赴美留学,常写文章回来。叶丁=魔法师,曾长篇连载《游戏制作入门》,显示了极高的水平。

4. AKIRA,除了曾在《电软》上画过漫画外不知有何作品。而《北京青年报》却称他为“国内知名漫画人”,真是个多面手。据《电软》说,乃上海一计算机公司任职。漫画,动画,游戏都在行,影视方面也有专业水准。通晓日语,与国内外业界关系密切,为不可多得一撰稿人。为“三栖人”及“电刑室手记”配图,很受欢迎。

合肥工业大学　W·H(原ALGO)
于6月29日毕业前夜



大墙画廊

耳边萦绕着法兰西人民欢呼的声音和那不再热烈而略带沮丧的桑巴舞曲，法国人等了七十年，终于将大力神杯捧在了手中，33 个球迷的不眠之夜过去了，本世纪的最后一次世界杯也拉下了帷幕。虽然自己不是个足球狂热份子，但也抽空看了不少场比赛，致使搞得自己颇劳累。今晨正值决赛完毕，“眯”了 2 个小时后又迎着漫天风雨迷迷糊糊地来到了编辑部……

据说下星期能够放假，但愿不是 TURE LIES，我期盼……

另：上期介绍的青年漫画家因本人失误，错将作者及简历登错，谨向北京的关凯朋友及南昌的 SEASON 道歉，SORRY！

不多说了，好累啊……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《月华剑士之雪》浙江海宁 不知火幻庵

▲你声称自己是舞的妹妹，能帮我圆“泡舞之梦”，但名字却是“幻庵”，让我难以相信你哦。另外你搬用葛优广告的“S·P 想谁呢……”也太俗了吧！

（廊 POWER：★★★★）



▲《仙水》湖北应城 夏波

▲尽管画面简单，又难逃抄袭嫌疑，但就怀揽树的仙水来说，整体感觉还算不错。说句题外话，你知道《幽白》中谁最厉害吗？

（廊 POWER：★★☆）



▶《街头霸王》 北京 张彤

张彤，喜欢格斗游戏的东北人氏。发表的作品有：《开心BABE》(《东方少年》连载至今)，《梦幻水晶》(《超速风暴》)。



▶《莫莉卡》 江西无锡 许鸣楠（女）

▲整体构图感觉堪称一流，一轮明月下的恶魔战士愈显其诡异妖媚的一面，不过右下你的签名和名字似乎有些破坏效果……

（廊 POWER：★★★☆）



▲《恶魔战士之猫女》日本　八百

▲画面胜在十分整洁，也许你看到这幅画时已回到故乡了，不知何时再能一起对战了，但愿不久的将来能够再次见面，さらば……

（廊 POWER：★★★☆）



▶《山崎龙二》南充顺庆区　林加龙

▶将这位黑帮老大刻画得惟妙惟肖，那股充满了阵阵邪杀之气的恶感不断涌出……（廊 POWER：★★★☆）

◀《三国志Ⅴ》江西赣州　苏九虎

◀把守雄关的英武将军，模样有些吓人，从铠甲看似乎透着股邪气（因为上面的骷髅），不过气势蛮不凡的。

（廊 POWER：★★★）

“对弈”赏



▲《棋趣》　　哈尔滨　石峰、于雷

▲剑心与霸王丸对弈，我感觉也许是前者获胜，因为印象中的霸王丸十分粗心。他们穿越时空不是比较各自擅长的剑术而去下棋，真奇怪，真奇怪。

（廊 POWER：★★★★）



▶《星光下》上海　周佳卿

▼你对此画的注解是姐妹俩对于和平安宁生活的向往，两人对着星光满布的苍穹和隐约有着环形山的月亮呼唤和平，相信这是全人类的一致愿望吧。

（廊 POWER：★★★☆）

~热烈征集『还我河山』画廊接力行动来稿(详情请见本刊今年第3期。)~

龙哥热线

●世嘉的原装机与台产世嘉机有何区别？“台湾主板世嘉五代2型双制式(NTSC/PAL)的通卡率高兼容性强，可玩原装N制和组装P制卡带”这句话是什么意思？(哈尔滨市栾宁)

世嘉五代现在已授权台湾某厂生产，即台产就是原装。为了更适合我国玩家游戏，台产机可直接玩N制或P制卡带，避免了使用制式转换卡的麻烦。否则，单制式主机对于有些卡带是不兼容的。

●听电软说大陆的PS都是水货，请问什么叫“水货”？我认为今年冬季DC发售后，土星的价格会在600元左右，比起前几年的5000元真是天杀价。我很想有一台次世代主机，但又怕买个假的，怎么办？因为世嘉16位就有假的！(成都王熙)

“水货”指走私货。即未按官方规定步骤进行贸易的货品。怕买到假主机这个问题很好，龙哥在此请大家保持一定的警惕，目前市面上确实存在为数不少的各种二手机。知道是“二手”并不可怕，如果买到的是被返修过或存在难于发现之问题的“新主机”则很危险。贪小便宜上大当非常划不来，因为“后事”料理起来是很牵扯精力的。提防假主机先得要提高自己的鉴别力，最怕购机时头脑一时过热。所谓假，既指劣质周边，也有以旧主机充新主机的意思。

●你好龙哥！①SEGADC内置网战调解器是否能在大陆使用？②怎样的电脑配置可达到SS、PS、N64的水平?DC的呢?③PC用3D加速卡最被软件商支持的是什么牌子？效果如何？④DC的3D与PC加速卡比哪个强?⑤史上最强3D基板为何?⑥请对比DC与MODEL3、CPS3、NAOMI等基板的性能⑦请将世上各种3D特殊机能进行解剖一一道来。(福建泉州黄华德)

①能。②一般加速卡肯定能达到32位机画面，相信很快也将达到N64的效果。至于DC，先得看PC能否达到MODEL3的实力。③3DFX的VOODOO系列。效果直逼32位机。④VOODOO2也有数百万的多边形能力。但特殊效果未明。⑤目前仍是MODEL3 STEP2。⑥DC随机发售的软件必有VF3，我们必须将DC版与街机对比方能得出结论。CAPCOM永井淳一先生已指出，卡普空业务用机和家用机有二个支柱，DC将与之有关，秋后实话实说。他同时说冈本部长的发言实现起来会比较长远。⑦在游戏中运用得较多的有雾效果，透明效果，光源叠加，反射光效果，材质切换，凸凹生成等等。将来DC发售后，我们就可以一一加以对比了。龙哥最后感谢您对“GAME BAR”提出的合理化建议。

●龙大侠：展信好！龙大侠重出江湖，独孤求败，妒恶如仇，是非分明，老当益壮，实乃众人之喜盼……此客套话，是为本人与友绞尽脑汁的成果，虽有肉麻之嫌，亦是人之常情，为了提高龙哥“士气度”，营造一些气氛，望大侠笑纳。①我的PS5000型为何改机后部分游戏无法正常运行，玩某PC移植游戏时常自动暂停等等，朋友说5000型“偷工减料”曾受日本业界指责？②而且最麻烦的是，我的PS无法存档，是否主板坏了?可否修复?③PS有几个用联机线对战的节目，SS有无?人家说SS联机要用电话线。(江苏太仓市兴趣广泛的小马，小严，小周，小沈)

①“偷工减料”是提高集成度以降低成本嘛。②未必是主板问题，也许是改机和劣制碟片造成的呢？修理时一定要特别地小心，凑和着玩的结果也许更好。无法存档则先要检查记忆卡。③用土星MODEM对战时就需要电话线了，几个街机移植作都是如此。

“无责任留言大戏台”
当以平常心面对电玩

1“危急见本性”

●致；有SS的人

SS我想也撑不了多久了，1:8的比例想来干掉PS，简直是“天方夜潭”嘛！大家说是不是啊？哈哈哈！☎正想为SS造坟的人

龙哥：“编辑部外怎么这么吵？到底是怎么回事？”

天师：“我也不知道，问问别人吧…耶？小天天回来了，问问他吧！喂！小天天，这是怎么了，外头这么吵？”

小天天：“龙哥，不好了，你登的留言引起了SS敢死队的大反弹，而且他们还要求交出那读者的住址。”

龙哥：“我们已经讲得很清楚，读者的资料那可是机密。”

小天天：“他们说不交的话，就要找你清账耶！”

龙哥：“啊！？是吗？事不宜迟，请马上调出那读者的档案。”

小天天：“那不是机密吗？”

龙哥“现在临时宣布解密！”

天师、小天天：“@＃$%！？”

2年轻小伙子

●小天天下课！还有SS！别以为出个128位机就这么狂，价格又贵，可别跟N64一样！☎PS敢斗一族

小天天：“真是年轻气盛的小伙子呀！各位亲爱的土星子民，吾国眼看大势已去，在电玩界沉浮了多少年的小天天终被弹劾。大家也请自重吧！爱科学，玩物不丧志——咱们梦工场见！”

土星合众广播站最后一次播音：“各位不愿接受DC很强的朋友们也请不要再吃酸葡萄了。您们难过的心情我们可以理解，但谁让梦工场公布后世嘉的股票立即升值竟成了事实呢？我们也不想这么强呀？接下来，欢迎收听“蚊香”合众国的节目……”

3你快乐所以我快乐

●TO:SQUARE

请不要才隔两、三个月就推出好玩的游戏，我玩不完了！

☎一个正在玩你们所有强作的学生

“最近我们史克威尔正在寻找像你这样的玩家，现在总算找到了。所以我们决定颁一座‘最佳玩家奖’给你，以兹鼓励。”

☎心中暗暗得意的史克威尔

●我15岁，对玩游戏十分的迷。暑假中钱可能够了，我想买一台次世代，目标是PS或SS。我喜欢玩RAC、STG、SLG、ACT、FTG、ARPG、AVG类的游戏。我家只有RF输入的P制电视。我倾向于PS，有一点点是受广告的影响，但是在我看过的一些文章里都说PS的3D比较好，这也是一个重要原因。(广东云浮 谢维阳)

今天所有想更新卡带机的朋友请首选PS吧！因其新游戏推进速度目前仍保持在高水平上。PS的游戏层面又很宽。您需要一个带RF输出的专用制转。购机时型号不是大问题，但一定要注意真假。

●我最近才买了一台次世代。主机运行一切正常，但是每次玩色彩明暗变化较大的游戏时，电视机屏幕两边会出现纵向的波浪状条纹(像电视的干扰波)。现在看电视和影碟时也会发生，不知是何道理？请务必回信解答！谢谢！此致！(南京奚浩)

请安心，所有电器都没有问题。除去老款特丽珑，以往(约10年前)的电视屏幕在保持不输入视频信号的AV状态时总是会有那种纵向条纹的，近几年出品的黑底色大彩电一般没有这情形。你到街机厅去看看，如果自家电视和街机显示器的(国产机一般都是彩虹凸面管)那种条纹一样的话，就不能算是问题。注意当街机游戏切换到较暗画面时最容易观察到。

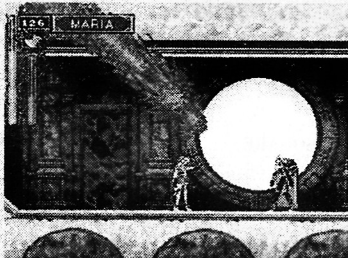


GAME BAR

恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲

(恶魔城 DRACULA X·月下の夜想曲)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



这个月推出了很多原 PS 的土星移植游戏，这从一个角度反映了土星尽管已经不济但仍苦苦挣扎的现实，另一方面也让玩家看到了两台主机在机能上的真正差异。

"恶魔城"是 KONAMI 在 PS 上的当红之作，据说该游戏是这个公司卖得最好的美版软件。而在移植到土星上之后，玩家可以看到，尽管软件设计者已经尽了很大的努力，土星机能的先天不足仍然制约了游戏的效果。

平心而论，对于二维游戏的移植，土星还是较 PS 为强的，但是在特殊效果方面就有比较大的欠缺。在土星版"恶魔城"中，原作的半透明及光影效果消失贻尽，取而代之的是非常普通的爆炸及魔法场面，这就从很大程度上消弱了作品的感染力(画面一直是"恶魔城"的重要卖点之一)。土星版中新增的一男一女，其能力比之原主角有过之而无不及，用来闯关非常方便，这倒对入门者非常有利。其他如场景的变化是有一些的，但不明显，对游戏来说也不是最有价值。

整个"恶魔城"系列从八位机到如今的三十二位机，已经走过了近十年的历程，作为一个包含丰富解谜因素的动作游戏，它是很成功的。唯一不足的，也许是其基调过于灰暗，道德指数方面始终不能取得高粉。

——KEN

角　色：7.5	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：8.5
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.75
道德指数：5	

日本代表队领队在此!·世界最初的足球 RPG

(日本代表チームの监督になろう!·世界初、サッカーRPG)

机种 SS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD－ROM



有没有想过，把世嘉的"足球俱乐部"、"V GOAL"系列和 ENIX 的 RPG 融会在一起，会创造出怎样的一个游戏呢?

这就是"日本足球教练 RPG"，一个独树一帜，却又充满魅力的 RPG 养成游戏。

一开始笔者确实很难理解：足球经理人是做 SLG 的大好题材，如何能够改换到 RPG 模式中去呢? 如何在足球题材中解决 RPG 惯有的升级、战斗、等问题呢? 甚至想到 ENIX 这样做，是不是因为实在无法混下去了才孤注一掷的?

现在看来当然完全不是这么一回事。ENIX 这次的作品，充分体现了它在 RPG 领域中的才华，把足球和角色扮演游戏这两个看上去八杆子打不到一块的东西融会得非常自然。

游戏的画面也让人非常满意。ENIX 看来是借鉴了史克威尔在"FF7"中的成功，同样也以漂亮的 CG 为衬底，人物则以三维多边形来表现。除了角色的棱角略嫌粗糙之外，画面给人的总体感觉是相当出色的，部分场景甚至不逊色于"FF7"。

队员的服装、鞋袜等成了提高各项指标的道具－当然也少不了戒指、项链之类的货色，难得 ENIX 想得到，也真不容易。用来提高级别的战斗当然就是比赛了，细心的玩家很容易就会发现，原来赛场上的一切都是那么熟悉：不正是"V GOAL"的翻版吗? 队员之间的各种配合，实际上就是 RPG 游戏中的不同战斗模式，而各种特别的技术，则取代了常见的魔法，真是又巧妙，又有趣。

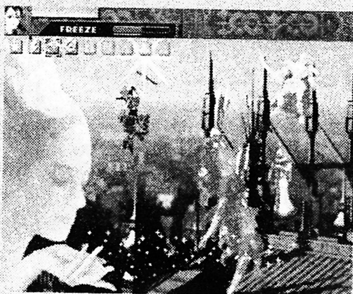
总的来说，作为历史上第一个足球 RPG，此作不仅立意新，而且制作精，堪称佳作。

——真宫寺

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.44
道德指数：8	

太阳表决(SOL DIVIDE)

机种 SS 厂商 彩京 类型 STG 媒体 CD－ROM



一直都很喜欢彩京的作品，除了为了追求射击游戏中那令人惊心动魄的紧张一刻之外，还喜欢彩京那独有的风格－那种将古代文化与现代射击游戏巧妙结合的风格。

彩京早期的作品中，就有把日本古代传说改编成射击游戏的先例，此次“太阳表决”中更是发挥到了顶点。整个节目中的欧洲中世纪氛围相当浓厚，且加入了大量的对话和道路的分叉，甚至于主角还可以不用远程武器而使用手中的兵器与敌人对战，看来很有将此类游戏向射击 RPG 方向发展的趋势。

彩京射击游戏引人入胜的地方，就在于它的作品上手很容易，并非象其他游戏那么疯狂，而且难易坡度上升合理，玩家在不知不觉中就被深深地吸引住了。

“太阳表决”确实可谓是近期次世代主机二维射击节目的一个佳作。 ——KEN

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：9
情　节：6.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.61
道德指数：3.5	

口袋战士(POCKET FIGHTER)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



很显然，CAPCOM 的“口袋战士”是受了世嘉的“VR 战士 KIDS”版的启 发而制作的。当然，从游戏性的角度来说，它比之“VF KIDS”要好得多。

“口袋战士”给玩家的第一感觉就是滑稽。且不说 Q 版的人物造型多么可爱，单就是那些小手小脚而又一本正经的动作，就让人忍俊不禁。游戏的系统和严密性方面也不错，并没有因为人物的尺寸变化了，就变成了一个缺乏严密性的游戏。

画面方面，以现在三十二位元主机的实力来说，移植是不该有什么问题的。土星的用户如果接驳 CAPCOM 的新内存卡，读盘速度将加快到几乎无法察觉－当然不用内存卡也是可以的，PS 版方面的情况与土星差不太多，只是动作略嫌不 够流畅，可能是删减了部分动画使然。

不过这种搞笑类的游戏，终究难成大气。玩家的目光，还是集中在即将于新世代主机“梦工场”上推出的“街头霸王 3”，不知道那个游戏又将带来怎样的一 个狂潮呢！ ——KEN

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：7	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.89
道德指数：6	

98 世界联赛足球(98 WORLD LEAGUE SOCCER)

机种 SS 厂商 COCONUTS JAPAN 类型 SPG 媒体 CD－ROM

KONAMI 在 PS 上推出“WINING ELEVEN3”之后，确实让我等土星足球 玩家羡慕了好一阵子。之后世嘉推出的“法国之路”，基本上属于“揭浆糊”的作品，让人不敢恭维，也使人产生对 SS 足球游戏的彻底失望。

然而就在此时，SILICON DREAMS 推出的这个“98 WLS”却实在让人 大吃一惊：土星终于有一个可以同“WE3”相媲美的足球游戏了！土星足球游戏 的制作能力又上了一个台阶！

事实上，这个游戏与美版的“WE3”极为相似。游戏中可以使用的战术很 多，队员之间互相配合、突破的感觉非常真实，中场争夺感也很激烈。最令人欣慰的是，游戏中不仅包含了英国、德国、荷兰、意大利等足球强国的俱乐部联赛，而且所有的队员均以实名登场（终于是实名了！）；解说的能力也上升了很多，同样是多语种的实况，“98ELS”明显要比“WE3”好得多。队员射中门柱、守门员扑出一个必进球等时候都会听到充满感情 的惊叹，而这是许多实况游戏所缺乏的。 此外，听着解说员报着那些著名球星的名字，玩家心里也有着说不出的感动。

游戏中的场地很多，天候的设置也不少——甚至于包括下雪天、雷阵雨，画面效果相当理想。最有趣的当属进球后的重放，玩家只要不退出，便可以不停地从各个角度来欣赏进球的精彩镜头。此外，专门设置的“练习”模式，也大大方便了对系统不甚熟悉的玩家，许多巧妙的配合、任意球、点球、角球的技巧，都可以在这里得到充分的锻炼。

这个游戏虽然没有漂亮的 CG 片头，但是已无愧于土星上最好的足球游戏。

——真宫寺

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8.5
操作性：8	总评价：7.71
道德指数：8	

美少女梦工场 2(PRINCESS MAKER 2)

机种 SS 厂商 NINELIFE 类型 SLG 媒体 CD－ROM



已经说过，本周有不少土星游戏是从 PS 上移植而来，这个“美少女梦工场 2”正是其中的又一个。

几乎所有养成类游戏的玩家都不会忘记这个闻名遐迩的节目，确实，“美少女梦工场”系列已经成为了养成游戏的开山鼻祖，是此类游戏能够登上大雅之堂的功臣。然而养成类游戏发展到今天，“美”原来的那些魅力已经不再，风采也已经减少了很多。

以希望成为人类的小妖精投胎为故事基础的“美少女梦工场 2”，整个系统 基本上与前作大同小异，只是在事件和培养的方式上稍作改进，没有太大的新意，同 PS 版比起来就更没有什么差别了－除了片头的 CG 还有所欠缺。

基本上，“美少女梦工场”的程序设计者是带着比较保守和老派的眼光来开发这个游戏的。游戏最好的结尾便是同王子结婚，其余能够得高分的也多少与宗教有关，而美术、舞蹈等艺术类的结尾，评分相对都不高，同现在流行那些“大腕”的气候相比，似乎已是非常的落伍。整个游戏的道德指数无法达到较高的标准，原因也许就在这里。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：7	投入度：6.5
操作性：7	总评价：7.39
道德指数：7	

银河英雄传说(银河英雄传说)

机种 PS 厂商 德间书店 类型 SLG 媒体 CD－ROM



就象金庸的武侠小说一样，用怎样的影视手段表现，都不尽人意。“银河英雄传说”中所描绘的那波澜壮阔的宇宙舞台是不可能用游戏这种形式表现完美的。不过，如果出了“银英”的游戏，却还是免不了要玩一玩看，因为故事中的人物群中的人格力量太吸引人了。

这款大概是 PS 上的第一个“银英传”题材的游戏，有时又是我以前玩过的 SLG 类型，自然不会放过。游戏仍然是分战略、战役两种，基本与其他的“银英传”游戏差不多，只不过在战场上没有 HEX 式的格子，玩起来总是不能很精细的计算出将在什么地方遇敌，稍稍有点不习惯。土星版中的过场动画，这里加入了三维动画，虽然不是很好看，但总算比较新鲜。

另外，“银英传”游戏中的人物能力值设定，是我最为关心的事情。不过，再怎么说，我喜欢的同盟侧，力量也远远比帝国侧差得远。本作中也是如此，若选用同盟侧，游戏的难度则会加大许多，但这也正好给玩家锻炼的机会，选用帝国侧玩起来实在没什么意思。　——成都　冉唯

角　色：8	原创性：7
画　面：7	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：10	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.83
道德指数：7.5(人类本真)	

袖珍战士(POCKET FIGHTER)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



自《超级方块霸王》出台以后，CAPCOM 的设计师们似乎并不想把这么有意思的创意就这么扔了，既然可爱的小人儿能方块大战，为什么就不能真刀真枪地干上一仗呢？于是乎就有了这个游戏。

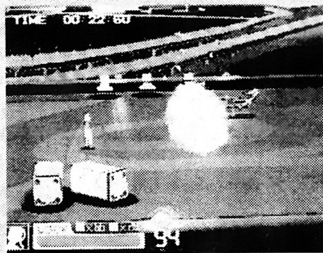
和相同构思的《VR 战士 KIDS》相比，这个游戏具有相对高得多的严密性和对抗性，前者给人最大的感觉就是谁也打不着谁——小家伙们的手脚实在是太短啦！然而 2D 游戏就没有这么多的限制了，当他们进攻的时候，攻击用的部分都十分夸张地变大了，这样打起来当然就过瘾啦！

既然是由方块演化来的游戏，战斗中大大小小的宝石方块自然是少不了的，还有各种炸弹哦！轰！！游戏的重点放在搞笑上面，所以才有了变化多端的“FLASH COMBO”，这种设计从很大程度上参考了“VR 战士”系列的特点，给玩儿惯了街霸的老鸟耳目一新的感觉。从总体上来说，就是不断判断上中下三段的防御的问题，多少有蒙的成分在里面吧？轻松可爱爆笑的小品级游戏，是不可多得的休闲之作，道德指数当然也低不了。　——北京　王士馨

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：9
音　乐：7.5	移植度：9.5
情　节：——	投入度：8
操作性：9	总评价：8.38
道德指数：6.5(可爱、爆笑的乱斗)	

危机都市(CRISIS CITY)

机种 PS 厂商 TAKARA 类型 ACT 媒体 CD－ROM



一直搞不太明白，次世代中为什么很少见象“魂斗罗”那样的动作射击类的游戏，是不吃香了吗？有可能！但如果能象“魂斗罗”一样好玩，应该还是能受到玩友们认可和欢迎的吧。

除了 SNK 的“合金弹头”外，次世代好象一直也没有特别引人注目的动作射击类游戏。终于又出了这一款，但带给我这个战斗狂人的却是无比的失望。本来，这是一个 2D 横卷轴的游戏，但因为在次世代上出现，所以就趋炎附势般的变成了 3D 的背景和人物，但玩法仍是 2D 的，而且人物不能跳跃，玩惯“魂斗罗”的人恐怕一时不能适应。而且，游戏一上来，主角手中只有一支手枪和几个手榴弹，敌人却非常强大，玩起来令人产生自虐的感觉。但这款游戏并非一无是处，最起码它的人物很丰富，造型也是很不错的。另外，值得一提的是，游戏中的插画设计得十分精美，看来制作者有失偏颇了。

——上海　武国华

角　色：7	原创性：8
画　面：6	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：5
操作性：6	总评价：6.57
道德指数：5	

兰古瑞萨 5・传说的终结

(LANGRISSER 5・THE END OF LEGEND)

机种 SS 厂商 MASIYA 类型 S・RPG 媒体 CD－ROM



人类生来就要分成正义和邪恶两方的，而人类自身就在这两方的冲突之中不断发展，不断演变，虽然正义总能战胜邪恶，但并不能将它完全消灭掉，总要留下一些，成为下次斗争的源头。

正义之剑“兰古瑞萨”与邪恶之剑“阿尔巴萨特”之间的斗争已经进行到第五次了，从游戏名字上看来，这是最后一次了。对于喜欢这个系列的玩友，这也许不是好消息。但这款游戏本身还是能让他们满意的。

游戏的剧情紧接着上一代的结尾，使老玩家觉得亲切。在系统方面，虽然有一些变化，比如佣兵可以同时指挥两种、指令提示、决定角色行动顺序的 JPS 系统等，但并没有实质性的改变，玩起来除了人物和版图不同之外，没有新鲜的感觉。这恐怕是此系列作品的致命伤。原本在三代中做了重大的系统改变，却因为不够完美而放弃了，回到所谓成熟系统的老路上来了，使我这个老玩家很失望。如果 MASIYA 的制作者们，再有点信心加创新精神的话（如 SQUARE 的“FF”系列制作者那样），沿着三代的创新之路走下去的话，也许就不会有“传说的终结”这样的事情发生了吧。

——海口　韦波

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.5
道德指数：6	





世嘉亮出第一王牌 索尼克登陆梦工场

本刊日本专讯（记者:KEN） 世嘉在"梦工场"主机上的第一手王牌已经亮出，音速刺猬索尼克已正式宣布了在新主机上的软件计划。据悉该作品的试玩版已在8月份的日本东京游戏展上推出。

世嘉是在7月14日的记者招待会上发布这一消息的，"索尼克之父"中裕司称，在8月22日的东京游戏展之前可以完成其中"早晨"、"下午"2个版面，并且全部都可以公开给玩家试玩。中裕司同时表示他希望届时展示区中最好不要安排座位，而且必须规定玩家先到先玩，以免造成不必要的拥挤。

"自从'索尼克与纳寇斯'以来已经过了4年，很抱歉我们沉默了那么长的时间。现在'梦工场'上一切都已经齐备，这将会是个值得期待的、第一流的游戏。"中裕司说，"用一个词来概括'索尼克小组'所做出的成绩，那就是'令人敬畏'，这一定将会成为一个历史性的时刻。"

索尼克是世嘉正式宣布的第二个"梦工场"专用原厂作品，稍前几天，世嘉宣布了"大怪兽哥吉拉"为其首发"梦工场"游戏。玩家可以发现，这次世嘉的主机发售宣传主要围绕着家用、低龄和第三方软件公司的产品进行推广，同以前动辄拿街机移植力作出来唬人的作法大相径庭（MD时代：战斧；SS时代：VR战士），却与任天堂、索尼的招数相似。这是否意味了世嘉作风的彻底转变呢？

有关中裕司对记者介绍"梦工场"版"索尼克"的详细情况，本期杂志有详尽的报道，请读者留意。



梦工场游戏开发顺调进行 世嘉重视低年龄层的玩家

本刊日本专讯（记者:KEN） 来自世嘉的消息称，与"梦工场"相配合将同时发售的几个游戏正在顺调开发之中，玩家们有望准时看到这些令人耳目一新的节目。

哥吉拉：这是目前已知的开发最完善的一个游戏。甚至游戏的一部分已经开始销售——配合PDA系统的养成游戏。角色的贴图大多已经完成，场景设计也不会再有太大的改动，许多游戏画面已经公布。游戏中将会有两个模式供玩家选择：操作怪兽毁灭城市或操作特警部队消灭怪兽。玩家很快便可以享受到那种惊心动魄的震撼感觉。

怪兽养成：已经完成了近百分之三十（截至7月底）。这是由NEC制作的非常接近于"口袋妖怪"的一个游戏，所不同的是它可以供两人双打。同"口袋妖怪"一样，玩家一边要培养怪兽，一边要锻炼它们的力量。同时，NEC表示也会如"哥吉拉"一样先发售PDA版的"怪兽养成"。

纵横七海：游戏开发已完成了百分之六十。这是一个构思奇特的RPG，游戏的主角是一只透明的浮游生物，在海里成长壮大，既具有养成游戏的特点，又有RPG的魅力。据说该游戏有数十个结尾，且难度颇高——主角获得最强能力的几率只有81万分之1！



GAME WORKS的游戏销售部 划归美国世嘉管理

本刊美国专讯 （记者：KEN） 原来隶属于GAME WORKS的游戏销售部现在已划归美国世嘉管理。这标志着世嘉对欧美软件销售加强集中管理。

世嘉GAME WORKS诞生于96年3月，由世嘉、美国梦幻工场（斯皮尔伯格的电影公司）、美国环球电影公司三方合资兴建。游戏销售部归属世嘉管理之后，SOE将致力于市场开发、开拓，并力求把最先进的互动游戏介绍到每一个家庭中。

"游戏销售部与我们分离，可以使我们更加专注于自己要做的事——创立一个更加舒适方便的游戏环境。"GAME WORKS的总裁MICHAEL MONTGOMERY如是说。

"世嘉企业获得游戏销售部，对自身来说具有战略上的意义，当然，这对于双方（指GAME WORKS和世嘉企业）都是有利的。"美国世嘉总裁STOLAR说，"游戏创作部门同销售部门的紧密联系，可以使我们生产出卓越的、适合玩家口味的软件。"

坐落在北加利福尼亚的游戏销售部划归美国以后，仍将担负来自SOE和GAME WORKS的双重任务。而且在人员上也没有任何变动。

"对双方来说这都是一个绝佳的商业契机，我们期待着SOE在美国的事业能够因此而得到较大的增长。这次部门之间的划归，对商家和玩家来说都是非常有益的。"前任世嘉总裁中山隼雄说，"我们将继续保持对GAME WORKS的主要控股权，同时，GAME WORKS也将会成为我们产品的一个重要的主顾。"

注："梦工场"为对世嘉新主机DREAMCAST的暂定中文名。



CORE追求全新时尚 显露出对新世代主机的兴趣

本刊美国专讯（记者:KEN） CORE的总裁ADRIAN SMITH最近向业界表示了对新世代主机的兴趣，在接受美国PS专门杂志采访时，他谈到"TOMB RAIDER 3"将会在新主机上登场。

当被问及对PS2的感想时，SMITH表示目前还没有什么可说的，他相信PS2会是一台非常强劲的主机，"但是现在说得更多的该是世嘉的梦工场，因为目前软件开发商似乎对梦工场更了解一些。"

对"梦工场"，SMITH表示出了很大的兴趣，他同时表示世嘉也做了很多出色的工作，制作了不少有趣的游戏。"我当然毫不怀疑索尼的实力，他们也同样能够做出出色的产品。"SMITH说："你知道，业界需要的是任天堂、世嘉和索尼，我认为这三家之间保持平衡对业界来说是最完美的，如果只是一支独秀，就未免过于无聊了。"

SMITH没有肯定早些时候业界关于"梦工场"将推出"TOMB RAIDER"合集的说法，但是他说："我们需要的只是时间。"



主机尚未出世，请先养怪兽 梦工场专用记录卡开始发售

本刊日本专讯（记者:KEN） 随着影片"哥吉拉"在日本的全面上映，与之相配的"梦工场"专用记录卡也开始在日本市场上销售。但与通常概念下的记录卡所不同的是，"梦工场"的PDA系统是一种专用的、并可以独立操作的游戏主机。如此次发售的"哥吉拉"记录卡，卡中已事先录入了"哥吉拉"的养成游戏，玩家可以通过联机对战，培养、锻炼自己的怪兽。到11月底"梦工场"版"哥吉拉"正式登场时，玩家可以把该记录卡插入主机手柄槽口内，以培育好了的怪兽来迎接游戏内的挑战。

正式发售的"哥吉拉"专用记录卡为绿色，据说是为了与怪兽的颜色相匹配。此外，记录卡上端还有一条小链，玩家可以籍此把它挂在任何想挂的地方。主机的尺寸则不超过一张名片，液晶显示器大约在1×1英寸左右。目前尚不清楚该记录卡除了现有的"哥吉拉"之外，是否还可以记录其他游戏内容。如果是专用的话，玩家就必须花更多的钱去买不同的记录卡，这对"梦工场"的普及似乎是不利的。



放出妖怪，四处兴风作浪 任天堂寄希望于口袋妖怪

本刊日本专讯（记者:KEN） 任天堂希望"口袋妖怪"能够成为未来市场的主流游戏，从而给GB和N64带来新的生机和活力。

据来自任天堂的消息称，任氏有计划将其N64主机用的"口袋妖怪"与GB联系起来，以此重振任天堂往日的雄风。"新游戏软件将把任天堂主机和GB结合起来，我们期待着它带来前所未有的销售新高峰。"任天堂的发言人如是称。

口袋妖怪是任天堂有史以来销售业绩最好的游戏，目前已推出了多个版本。其在日本可谓是家喻户晓，连电视中都可以见到这些怪兽的模样。该游戏全世界总销售量已达累计880万份。

在N64中推出的"口袋妖怪"将会被命名为"口袋妖怪广场"，玩家可以通过GAME BOY，把以前所有版本的"口袋妖怪"数据连入N64主机进行游戏。

9月份美版电视动画"口袋妖怪"将上映，任天堂希望它能够为欧美市场的重振带来好运。



3DFX与世嘉庭外和解 事件似乎将要圆满解决

本刊美国专讯（记者:KEN） 3DFX对世嘉长达数月之久的诉讼看来已经趋于了解，这两家公司已经达成协议庭外和解。然而协议的具体内容并没有公开，外界对其中涉及到的补偿金额也没有任何概念。双方对外正式公布的内容只有一句话："我们为能够妥善解决这一纠纷而感到高兴。"

去年3DFX提出诉讼，指控世嘉、日电和VIDEO LOGIC采用欺骗的手段诱使3DFX开发世嘉新主机的图形处理器，随后在3DFX已经生产出样品的情况下撕毁和约，并将其中的科技秘密转让给日电，导致3DFX蒙受重大损失。3DFX先是指控世嘉，随后又把日电和VIDEO LOGIC也推上了被告席。

"梦工场"是世嘉新一代主机的名称，预定将于98年11月23日发售日版。去年曾有未经证实的消息称其关键部分的图形处理器由3DFX负责制作，但很快世嘉便正式发表了与日电、VIDEO LOGIC共同开发的消息。



八八六十四 彩色GB重现生机

本刊日本专讯（记者:KEN） 任天堂在最近的一次开发人员会议上展示了其彩色GB的新功能，同记者先前预测的一样，彩色GAME BOY将是能够与N64相互联系并互换资料的。任天堂相信，凭借着这样的功能，彩色GB必将在未来的便携机市场上所向无敌。

任天堂通过录象向与会者展示了彩色GB在未来的一种使用方法，通过N64的手柄接口，可同时连接4台彩色GB主机到N64上，并可在电视上显示出相应的分割画面，这其中所有的图象资料均由N64主机负责处理。

该功能事实上向业界展示了彩色GB的另一种用途：也许它将成为N64的另一种"智能手柄"？现在下结论还为时过早，但是可以肯定的是，世嘉"梦工场"的PDA概念是启发这一功能的主要因素。



INFOGRAMES和RAGE 正式加盟梦工场

本刊欧洲专讯（记者:KEN） 欧洲最著名的两家软件设计商已正式宣布加盟世嘉的新一代主机"梦工场"。INFOGRAMES和RAGE的加入必将增添世嘉反击欧洲大陆的力量。

据《欧洲商业杂志》报道，INFOGRAME和RAGE已经开始为梦工场制作游戏软件。INFOGRAMES目前正在开发的节目有："OUTCAST 2"、"ALONE IN THE DARK"的新续集，一个未命名的赛车游戏以及一个"专门"为"梦工场"设计的游戏。估计这四个游戏中至少有三个会在明年新主机发售欧洲版时同时发售。而RAGE目前开发的游戏内容不详。



获得日美胜利后进军欧洲 索尼有意收买 EIDOS 股份

本刊欧洲专讯（记者:KEN） 来自此间的报道称，索尼有可能将收购著名软件出版商 EIDOS 的部分股份，以壮大自己在欧洲市场上的力量。

据称 EIDOS 有意收购同在英国的软件公司 PSYGNOSIS，或者考虑与其合并。而 PSYGNOSIS 事实上是索尼独资建立的软件公司，因景况不佳已在市场上挂牌销售。EIDOS 正想借此机会与索尼建立进一步的密切关系。

EIDOS 与索尼曾有过不错的合作历史，去年这两家公司曾经在 PS 上联合推出了"TOMB RAIDER 2"，反响相当热烈。

索尼认为和 EIDOS 的结合必然将给自己带来莫大的利益。



平静的江湖再现血雨腥风 国内第一部 MUD＋RPG 即将登场

本刊讯 近日，记者在北京的一次电脑展中看到一款由国内制作的全新类型的游戏，名为"江湖"。游戏由深圳金智电脑软件公司的岁月制作组制作，预定在今年底面市。

这款游戏融合了传统 RPG 及 MUD(Multiple User Dimension）的特点，形式很新颖。游戏中既有 RPG 式的主角和故事主线，又有 MUD 的高自由度，而且还能玩到象 2D 对战一样的大迫力战斗系统。主角沈欢在"江湖"中的最终目的是替被害的双亲报仇，但这并不是游戏的唯一目的，他也可以以练功、寻宝或谈恋爱为目的，总之游戏是多样性的。

记者认为，在武侠游戏非常成熟的今天，推出一款具有新意的武侠游戏，可以让人耳目一新，为国内武侠游戏的制作开辟新的道路，使这种惟独中国具有的游戏形式更进一步。



对中裕司关于 DC 版索尼克的访谈录

记者（以下简称记）：这么说您已正式宣布了在"梦工场"上的第一个作品?

中裕司（以下简称中）：是的。我们已经听到有很多玩家希望在"梦工场"上看到索尼克的形象，不过这个消息我们直到今天才能透露。

记：该游戏是基于哪一点进行开发工作的?

中：基本上在完成"土星"版的"NIGHTS"以后，我们开始准备有关"土星"版的索尼克冒险故事。当时想加入游戏中的想法真的是太多了，所以一直不能付诸实现，我们这才正式决定在"梦工场"上进行开发。

记：这次会是那种形式的索尼克游戏呢?

中：说老实话，事情也有点凑巧。"NIGHTS"之后，我一直想制作一个出类拔萃的游戏，当时正好世嘉开始了"梦工场"的设计，所以我们几乎是与"梦工场"同步发展的，可以有机会创造一个完全不同的全心的产品。开发环境是相当优越的，一切都围绕着以角色为中心展开，因此我们打算不再把索尼克当作一个动作游戏来开发，而增添更多的故事因素。这也就是所谓的"索尼克 RPG"的由来。不过我们还是建议玩家先看看它然后才下结论，因为这是一个从全新角度来看的游戏。

记：在"梦工场"上开发您的感觉如何?

中：一开始来说，我并没有感到它的画面与"土星"有多大的差别。但是当我真的开始工作时，才发现在即时处理方面这简直是两个完全不同的级别。至今为止，我仍然认为这样的画面效果只有在价值超过百万的主机上才能够被制造出来。

我认为索尼克将会成为未来游戏的基准。通常当你设计游戏的时候，经常会发现不少地方需要改进。但是这个索尼克，我确信它是完美的。当它正式推出的时候，一定会赢得人们的惊叹。

说起来这将会是一个给游戏带来全新标准的软件。在正式的记者招待会上我们会有更多可说的，现在透露太多的话，记者招待会就没有意义了。

记：那么能不能对我们介绍以下有关记者招待会的详细情况?

中：我希望所有的索尼克迷们都能够参加这个招待会，这并不是单单为了宣传产品、不单单是为记者而开的。第一次的展示应该是面向公众的，第二次才是为了企业。

记：记者招待会上会展示一些什么呢?

中：确切的说这将是一个讨论会，而不仅仅是看一看开发中的游戏，我希望玩家能够同"索尼克小组"中的成员尽情交流，当然，会场同时也有索尼克礼物派送。

记：在结束谈话之前有什么话想对玩家说吗?

中：所有知道和认识索尼克的大人孩子们，你们一定能够在记者招待会上度过一段快乐的时光。在以后的几个星期里，会有更多的消息透露给大家，所以请各位耐心地等待。



NEO·GEO POCKET 初露端倪

本刊日本专讯（记者:KEN） SNK 的便携式游戏机终于露出端倪，8 月 7 日，这个 16 位元的新生儿第一次在公开场合出现。它的诞生给已经陷入混乱的便携式游戏机市场带来了更多的麻烦。

根据公布的资料，NEO·GEO POCKET 将采用 16 位元的 CPU，这也是世界上第二台 16bit 的手掌机（第一台是世嘉的 GENESIS NOMAD——如果那也可以算掌机的话）。主机的尺寸为 122 毫米（宽）×74 毫米（高）×24 毫米（深），比横放的 GB POCKET 还要小一些。图形输出为 2.5 英寸黑白液晶显示器（8 级灰度，比 GB 高一倍），分辨率为 160×152，比 GB 略高。主机内置记录装置，但容量不详。

音响方面据 SNK 称只对应耳机输出，想来是为了提供更好的音效。由于采用黑白显示器而使得主机的耗电量大大降低，使用 2 节 7 号电池可连续游戏 2 小时以上，比起同为 16 位便携机的世嘉"NOMAD"确实大大地进了一步。

主机另配有 1 个 5 针的接口，目前尚不知其实际用途，但业界已有传说称该主机可以同世嘉"梦工场"相连接。整机的售价约合人民币 460 元（6800 日元），卡带的售价则维持在大约 130 至 240 元人民币之间，暂订的发售日为 10 月下旬。

SNK 同时宣布了 8 个正在开发中的游戏，其中包括 KOF、R1 战士、NEO·GEO 杯足球赛 98、棒球之星、小蜜瓜成长日记等，目前还没有任何一家软件公司宣布将为其制作软件。

SNK 便携机从价格上来说具有一定的竞争性，但是软件的缺乏也许将使得它重蹈机皇的覆辙。不过，如果真的能够与"梦工场"连接使用，也许会为它的未来带来一线生机。

★“梦工场”主机已在98东京WINDOWS世界展览会上正式展出，令人吃惊的是此次出展的样机居然是可以操作的。主机底部的神秘三角形原来是工作指示灯，当电源接通后橙色的灯光会亮起。不过非常可惜的是，展览会上没有展出任何“梦工场”的游戏。

★KONAMI日前正式宣布将在“梦工场”上推出“恶魔城DRACULA X”的新续集，来自KONAMI的消息称，该游戏的动画为每秒60帧，是二维+半三维方式卷轴的动作/冒险游戏。其他内容不详。

★ANDROMEDA(英：仙女座)小组正在努力开发“铁甲龙骑士”在“梦工场”上的新续集。目前尚未正式宣布新作的名称，但是该小组称游戏将“比‘AZEL~铁甲龙骑士RPG’更具有动作倾向”。

★EA看来已经同“梦工场”签定了开发意向，一个被称为“ULTIMA ONLINE”的游戏正在开发之中。目前没有有关该游戏的详细报道。

★据来自日本的消息称，“梦工场”的专用RPG正在秘密的开发之中。《ファミ通信》日前表示已有证据表明该软件的开发已在进行中，但是开发商、推出日期和游戏内容一概不得而知。

★世嘉目前透露已着手开发“梦工场”的足球游戏，与业界的推测所相反的是，世嘉并不打算把街机的“VR射手2”搬上“梦工场”，取而代之的是“世界足球2000”(WORLD WIDE SOCCER 2000)，缘由是为了纪念日韩联合举办的世界杯足球赛。

★以“噗哟噗哟通”创立品牌的COMPILE正在为“梦工场”开发一个全新的游戏，但是同其他软件一样，这个游戏的详细情况也没有被透露。

★AM3的负责人小口久雄(HISAO OGUCHI)称已有4个“梦工场”游戏在开发之中。其中一个可以连网对战，另一个则极有可能是“世嘉拉力锦标赛2”。

★ENIX目前对“梦工场”仍持观望态度。福岛社长表示还要“等待一段时间之后”才做决定。ENIX希望在发售的第一年内“梦工场”的销量能够超过100万台，达到这一目标才会决定给“梦工场”移植游戏。但是福岛社长亦表示，如果ENIX为“梦工场”制作游戏，“勇者斗恶龙”系列肯定会榜上有名。”

★美国软件公司JELLY VIOSION对在“梦工场”上移植“你不知道杰克”(YOU DON'T KNOW JACK)非常有兴趣。“你不知道杰克”是现在非常走红的电脑游戏。

★CLIMAX专为“梦工场”设计的即时演算三维动作/冒险游戏已经开发了一段时间，在此之前，曾有消息称这是一个RPG游戏，但现在看来CLIMAX已有了改变。据说该游戏将会是“土星”版“DARK SAIVOR”的续集，预计将与“梦工场”同步发售。

★来自光荣的消息称，KOEI正在为“梦工场”开发一个三维动作游戏，很奇怪是吧？另有消息称KOEI的冒险游戏“ENIGMA”也将在“梦工场”上找到新方向。

★“梦工场”的“哥吉拉”有了正式的名称，世嘉日前正式宣布“梦工场”版的哥吉拉游戏为“哥吉拉一族”。此外，来自RED的消息也证实了配合“梦工场”的“樱大战3”已在开发之中。

★EPIC已正式宣布将其开发的“UNREAL”引擎使用在“梦工场”上，这意味着今后“梦工场”将能够非常方便、高效地移植优秀的电脑游戏。“很明显，我们希望UNREAL引擎能够在‘梦工场’上运行。”EPIC的发言人表示：“对我们来说这是莫大的荣幸。”

关于世嘉新主机DREAMCAST的系统分析

文/米奇·亮

编者按：本文转载自互联网中的“N64研究所”，上期本刊特约记者KEN曾就此文章及关于DREAMCAST的热门话题展开分析。本期将原文登出(文章题目由编者所加)，以求尽量全面、详实的报导各方面对世嘉新主机的看法。同时提醒大家，在任何新主机或游戏推出之前，一切观点和言论都仅仅处在分析的层面，并没有盖棺论定，而所刊登的文章中的理论或观点并不代表本刊一定同意。

引子

此栏的原意是让读者知道DREAMCAST乃32-bit的主机，而非部分传媒所胡诌的128-bit。虽此网页专门报导N64的消息，64研究所也会刊载其他主机的资料。本栏的后半部分将探讨DREAMCAST系统汇流排的阔度从64-bit降格至32-bit对多边形性能造成的影响。

第一节：前言

High Performance(高性能)

300万polygon/sec以上(每秒超过300万个多边形)

64チャンネルサウンドシステム：64-channel sound system(64频道音源)Network

MODEM内藏通信机能：built-in MODEM communication function(内置调制解调器作通讯之用)

ネットワークサーバ：Network Server(网路伺服器)(注：即网络服务器)

PDA(本体**データセーブ**，携带型液晶**ゲーム**机)：Portable Digital Assistant (Data Save for main unit, portable LCD gaming machine)

上述究竟漏了什么重要的资料？

SEGA曾大字标明MegaDrive为16-bit的游戏系统，Saturn则是拥有双CPU的32-bit次世代主机，至于Dreamcast?断章取义的传媒竟错误报导Dreamcast为128-bit的超级主机！

从规格看来Dreamcast真的很强，但实际上Dreamcast只是一台32-bit的游戏系统，SEGA有误导和隐瞒之嫌，但我们是绝对有权知道实情的，笔者将于稍后详述。

很多网址均有Dreamcast的正面报导，除硬体规格外，在此不再重复其他资料，笔者尝试从另一观点看Dreamcast，本栏的报导大多是负面的，可能会引致部分读者不忿，敬请原谅！

这是完整的Dreamcast硬体规格(注：硬体即硬件)

CPU SH4：128-bit图像引擎的RISC CPU(200MHZ，360 MIPS，1.4GLOPS)

图像引擎：Power VR Second Generation(每秒3百万多边形)

音效引擎：Super-intelligent音效处理器拥有32-bit RISC CPU(64频道ADPCM)(注：频道即PCM音源的发声数)

主记忆体：16 megabytes(64Megabit SD-RAM x 2)(注：记忆体即内存RAM)

数据机(MODEM)：V34(33.6Kbps)(注：调制解调器)

作业系统：专用Microsoft Windows CE作业系统(注：作业系统即操作系统)

媒体：CD-ROM

CD驱动器：最高12倍速

颜色：16.77百万颜色(注：就是16兆色，24bit颜色，即真彩色)

CG：凹凸贴图，雾化效果，半透明，mip贴图，三线性过滤，防斜纹，环境贴图，镜子效果(注：解释一下这些效果。凹凸贴图：使明暗不同的贴图有凹凸的效果。雾化：除了表现雾的效果之外，另一个很重要的作用是使远处的多边形隐于雾中不可见，这样可以降低多边形的处理数目。半透明：使多边形有透明处理，“土星”所不具备的，PS的强项。mip贴图：以视点的远近不同给多边形不同的贴图，近处的贴图比远处的分辨率高，这样显得更清楚。三线性



过滤：从三个方向对贴图进行插值处理，极大地降低马赛克效果。防斜纹：对多边形的边缘进行插值计算，消除锯齿现象。环境贴图：背景不在是单纯的平面图形。镜子效果：物体有反光的效果，我们可以在"Sonic R"上看到这样的效果的 Sonic 头像）

资料保存：VMS 卡

其它：内置时钟

（资料来源：世嘉土星网）

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4550/news.htm

第二节：Hitachi SH－4 微处理器（上）

Dreamcast 采用 200MHz 的 Hitachi SH－4（SH7750）微处理器，每秒可处理三亿六千万个指令（360MIPS）或十四亿个单精度（single－precision）32－bit 浮点运算（注：浮点运算就是带小数点的乘法运算），位于美国的 Hitachi SH－4 网页没有明确指出该 CPU 是多少 bit，但位于台湾的 Hitachi 半导体网页却把 SH－4 纳入 64－bit CPU 之列。反而，美国的 Hitachi 网页高调指出下一代的 SH－5 微处理器是 64－bit 的。由此可立即得出结论：SEGA Dreamcast 不可能是部 128－bit 的游戏系统！

如何判断一部系统是多少 bit？相信很多人都搞不清所指的是什么。系统的 bit 数是什么？处理器的 bit 数是否必定和系统 bit 数相等？翻阅 Pentium MMX 的 techspec，Intel 谦称那只是颗 32－bit processor with 64－bit data bus'。纵使 P5 MMX 可作 80－bit 的浮点运算，最宽内部资料汇流排（internal data bus）更达 128－bit（注：汇流排即数据总线），那只是颗 32－bit 的核心（processor core）而已。基本上，现时主流的 CPU 皆归类于 32－bit CPU core。即是，一般整数运作（integeroperation）以 32－bit 为处理单位。无论核心处理何等迅速，指令（instruction）及数据（data）均来自处于 CPU 外的主记忆体（main memory），而主记忆体的指令和数据则来自较主记忆体缓慢得多的 CD－ROM、卡匣或如 MODEM 等周边器材。一编制性能除了取决于各处理器的速度外，还视乎系统资料汇流排（system data bus）的宽度（bus width in bits，即 CPU memory bus interface（记忆汇流排介面）和晶片外的 system data bus 的接脚数目），系统资料汇流排的运作频率（operating frequency，即 clock speed），和汇流排传输协定（bus transfer protocol）。综合以上三点，频宽（bandwidth，指的是资料传输速度）由此而来：

peak bandwidth（MB/sec）= bus width（bits）/8 × clock speed（MH z）

sustained（持续）bandwidth（MB/sec）= peak bandwidth × factor

where factor 0.3to0.8（效率视乎很多因素）

所谓系统的 bit 数是指系统汇流排的宽度（根据 Semiconductor Industry Association（SIA）的分类方式）。系统汇流排好比马路，愈宽的话交通量便愈大，整体速度也愈快。实际上，现时的人通常谈频宽，而非单谈 bit 数。SH－4 的主记忆体介面支援 8－bit，16－bit，32－bit，64－bit 的系统汇流排。换句话说，采用 SH－4 CPU 的可以是 8－bit，16－bit，32－bit 或 64－bit 的系统。用上 200MHz SH7750（SH－4）的 64－bit 系统的 peak bandwidth 可达 800MB/sec（100MHz system bus speed）。至于为何可以肯定 Dreamcast 乃 32－bit 游戏系统，请参阅第四节。

第三节：Hitachi SH－4 微处理器（下）

下图是 Hitachi SH－4 CPU 的内部结构，右上方（FPU）是内建 128－bit vector graphics engine（向量图像引擎）的浮点运算器（FPU，Floating Point Unit）。实际上，这是一个 SIMD（SingleInstruction，Multiple Data；单指令多数据）unit，和 Intel CPU 的 MMX unit 的功用相近，两者皆可统称为 vector processing unit。不过 Pentium MMX 的只有 64－bit 宽，每发放（issue）单一指令只可同时处理 4 组 bit 数据或 2 组 32－bit 数据。SH－4 的却达 8 组 16－bit 数据或 4 组 32－bit 数据，大大提高矩阵（matrix）积和运算的速度，最宜作 3D－rendering 中 front－end processing 的 geometry transformation（几何变换），即 rasterization 前所需的处理，后期工作（贴图，光源处理，特殊效果等）则交由 NEC Power VR2 图像处理晶片负责（注：向量图像：由几何曲线构成的图像，特点是无论怎么放大，都不会有马赛克；render：演算）。

Intel 从不强调 Pentium MMX 是颗 64－bit 的 CPU。SEGA 于发表会中宣称 Dreamcast 内建一枚拥有 128－bit 图像引擎的 SH－4 RISC CPU，却从不透露游戏系统实际上是多少 bit；毕竟大多数人只明白一些表面的数据，若然透露系统只是 32－bit（详见下一节），纵使 Dreamcast 的影音功能有多出色，整体震撼力必然剧降。

"128－bit SEGA 新主机只卖三万日元！必买啊！"

"32bit！那 N64 不已是 64－bit 主机吗？干嘛还造 32bit？"

虽然 SEGA 的公布并非失实，但亦非事实之全部，所使的技俩有误导之嫌，难怪不少传媒误解为"CPU：Hitachi 128 bit RISC Processor SH4"。为了利益着想，SEGA 没有澄清的意图，即使真的闹了起来（会吗？），SEGA 可以大言不惭地说："128－bit？我想这只是你们误解了，我们没有这样说过啊！"

第四节：揭开 Dreamcast 乃 32－bit 系统的真相

前节提及有人混淆了 128－bit 系统和内建 128－bit 向量图像引擎的 CPU 的分别。根据 SemiconductorIndustry Association（SIA）的分类，系统的 bit 数是指系统资料汇流排（system data bus）的宽度。Hitachi 的 SH－4 网页指出，采用 SH－4 的系统可以是 8－bit，16－bit，32－bit 或 64－bit。那么 Dreamcast 究竟是否 64－bit 呢？虽官方不便说明，其实 Dreamcast 只是一部 32－bit 的游戏系统而已，为何不是 64－bit 呢？官方公布的主记忆体（main memory）是由两枚 64Mbit 的 SDRAM（同步动态记忆体）所组成，即合共 16MB。很多人均以为是 1Mword（字元位址）× 64bit（data I/O pin 的数目，即每次资料存取的阔度）× 2 颗，并联起来便有 128－bit 阔，这是不可能的：其一，SH－4 只有 64 只 data I/O 接脚，即最高只能支援 64－bit 的外部汇流排，因此 system data bus 不可能达 128－bit 阔。有些人更从"SDRAM：64Mbit × 2"错误推断 Dreamcast 乃 128－bit 主机哩（注：字元位址就是内存地址，即数据在内存中的位置）！亦有人以为每颗 SDRAM 的 organization（组织）为 2Mword × 32bit，两颗并联起来便有 64bit 阔。但各大记忆体生产商均没有 32bit 阔的 64Mbit SDRAM 的资料，包括 SEGA 的盟友 Hitachi 和 NEC。莫说大量生产（mass production），连样本（sample）甚至是 press release 也欠奉！以现时的技术，64Mbit 可以是 16M × 4，8M × 8，极其量也只是 4M × 16。16－bit 阔的 64Mbit SDRAM 要到本年第三季才开始量产。现时 64MB 的 168－pin DIMM 大多是由八颗 8M × 8 SDRAM 组成的，4M × 16 的 64Mbit SDRAM 晶片还未用得着（注：press release：预计发行；我们现在买电脑时可以观察一下内存条，用内存容量除以条子上的芯片数目，就知道一片是多少容量了）。即使是较 64Mbit SDRAM 迟投产的 128Mbit chip 也只是 8bit 或 16bit 阔，根据趋势，32bit 宽的晶片未能赶及于 2000 年前投产。Dreamcast 只用上两颗 4－Mword × 16－bit 的 64Mbit SDRAM，驳上系统汇流排后，成为一台只有 32－bit 的游戏系统。SDRAM 拥有多 data I/O pins 的好处在于能节省线路版（PCB）面积和层数（number of layers），降低成本，减少元件（components）之间的干扰，使系统可于更高时脉下正常运作。当 Dreamcast 于 98 年第三季投产时，供应中的 SDRAM 只限于 16Mbit 及 64bit，而最多 data I/O pins 的组织也只限于 1M × 16 或 4M × 16。若采用 8 颗 1M × 16，以每 4 颗并联为一组（即 1－Mword × 64－bit × 2－bank）的话，Dreamcast 则为 64－bit 的系统，但系统汇流排可能要被迫于调低时脉（clock speed）才可稳定操作，比起用两颗 4M × 16 SDRAM 的实际增益不大（注：I/O input and output 即输入和输出；时脉：时钟周期）。解决方法如下：

（1）主记忆体增至 32MB，即使用四颗 4M × 16 的 64Mbit SDRAM，并联起来便可使系统汇流排增阔至 64－bit，以批发价每颗 US＄15 计算，成本将上涨三十多美元，较原来成本多出 10－15％。

（2）使用 32－bit 宽的 SGRAM（同步图像记忆体），可惜价钱高昂：2MB（256k × 32）SGRAM 的批发价为 US＄13，16MB 的成本为 US＄104，太昂贵了！而且 SGRAM 是专为图像处理而设计，作为主记忆体实在不太恰当。32MB SDRAM 的成本只须 US＄60，因此使用四

颗 4M×16 SDRAM 比用 SGRAM 划算，配备更多主记忆体亦有助增长主机的寿命(注:8月6日中关村32M SDRAM价格是240元人民币，想想看是多少美元？成本价又如何呢？所以说32M ＄60是不可靠的，我们可以怀疑上面的其它价格都是不可靠的)。预料 SONY 下一代主机 Playstation 2 和任天堂的 N2000 将内置更多记忆体，拥有更阔的汇流排和更高的资料传输速度。只用上两颗 64Mbit SDRAM 的 Dreamcast 注定是一部 32－bit 的系统，读者可能会问：32－bit 又有何相干呢？影响最大的莫过于为人瞩目的多边形性能：每秒三百万的多边形性能原来是个梦！

第五节：只达预期一半的多边形性能(上)

有人以为若在一般电视机上看，每秒三百万个多边形和五百万个多边形的效果是没啥分别的。NTSC 制式电视的 refresh rate 只有 60Hz(每秒 60 格)，因此不论游戏机的显示机能有多强，上限是每秒六十帧(60 frames/sec)，一般电视机亦不能清楚显示解像度高于 640×480 的画面，更高的解像模式需配合非主流的 HDTV (High Definition TV)(注：refresh rate：刷新速度，即每秒钟画面更新多少次)。实际上，以每格 1/60 秒计算，3M polygons/sec 等于每次(格)处理 50000 个多边形而已，这并不表示画面内同时显示这个数目的多边形：被遮蔽的多边形也需占用 SH－4 CPU 的运算资源的，本栏的第三节曾经提及过 SH－4 CPU 于 3D rendering 管道中是负责几何座标转换(geometrytransformation)等前期处理，后期处理则交由 NEC/ VideoLogic 的 Power VR2 图像晶片负责，于同一 3D scene 内，所有多边形皆需经过几何座标转换以算出下一帧里各多边形的相对位置：有些全个显示于画面上，有些被完全被遮蔽，有些则部分被遮蔽，不论遮蔽与否，所有同一 3Dscene 里的多边形于前期处理中均需占用 SH－4 CPU 的运算资源，于整个 3D rendering 管道中，性能(polygon/sec)视乎最慢那部分(即樽颈)的运作速度。3M polygons/sec 的性能只能造到少于 50000 个多边形同时显示的画面，即使是 640×480 的解像度，3D scene 内仍有大量空间摆放 3D 物件的(注：樽颈即国内说的“瓶颈”，就是指系统中限制各个设备发挥最大效能的现象)。

饭野氏于“D 之食卓 2(D2)”的早期发表中曾说，要造出具真实感的主角需 2000 个多边形，敌方角色在省略下也需 1000 个多边形，若同时有三个敌人加上主角便需 5000 个多边形，其他如下雪，霞气，弹花和溅血等效果也需 5000 个多边形，加上背景最少亦要 20000 个多边形，基本上 3Dscene 内需 30000 个多边形，以每秒三十格的显示模式计算，主机必须能于一秒内处理九十万个多边形。

若以更流畅的每秒六十格模式计算，多边形处理能力需达 1.8M polygons/sec，根据 Dreamcast 的硬件规格，每秒处理三百万个多边形是不成问题的，为何饭野氏的估计如此保守？莫非 Dreamcast 的真正性能较预期为低？第四节说过 Dreamcast 将内置两颗 64Mbit 的 SDRAM，合共 16MB，每颗 SDRAM8 将是 16－bit 阔，令原本可支援 64－bit SIMD FPU 的向量图像引擎，64－bit 的外部汇流排(external bus)现只接驳上一条 32－bit 的系统汇流排，系统降格为 32－bit 对性能又有什么影响？每秒三百万个多边形还可实现吗？

第六节：只达预期一半的多边形性能(下)

Hitachi 的官方网页指出 SH7750(SH－4)的三维处理机能是每秒五百万个多边形，4×4 矩阵(matrix)积乘运算的性能达 1.4GFLOPS(每秒十四亿个单精度浮点运算)，Hitachi 的计算方法是以 lx4 向量(vector)和 4×4 矩阵的积乘运算原本需二十八个时周(clock cycle)再减至四个时周为基础的，故此在 200MHz 的运作时脉下 SH－4 的浮点运算能力达 1.4GFLOPS(＝200828/4)，Hitachi 在网页中强调 1.4GFLOPSJ RXJ 4×4 矩阵(matrix)积乘运算的性能。

实际上，SH－4 的浮点运算性能只有 0.8GFLOPS＝800 MFLOPS＝200(时脉，MH z)×4(每次 4 个 32－bit 浮点数据)而已，这是美国 AMD 半导体公司采用的计算方法，事缘 AMD－K6 2 内建一个和 SH－4 128－bit 图像处理引擎相似的 FPU，两者皆以提升三维图像机能(用 32－bit rendering)为卖点，每时周内可完成四个浮点运算，333MH z 的 AMD－K6 2 的浮点运算性能为 1.333 GFLOPS，200MH z 的 SH－4 又怎能输出 1.4GFLOPS 的超强马力？SH－4 CPU 是负责多边形的前期处理的，前期处理并非单由积乘运算组成，也涉及不少一般整数运作(integer operation)，逻辑运算和一般非矩阵积乘运算的浮点处理。

因此，坊间(注：外界)说 SH－4 的浮点运算机能是 400MHz Pentium Ⅱ (0.4GFLOPS)的三倍半是错误的，因 Intel 的计法是以 80－bit 浮点数据为单位的，此例是想指出 Hitachi SH－4 那 1.4GFLOPS 的数据并不是比较性能的良好指标，对用家来说多边形处理能力较一切技术数据重要(注：解释一下，80bit 的浮点运算只有在科学工作中才用得上，玩游戏则不必，但这样解释并不代表 Intel 的 CPU 浮点运算不行了，事实上 Intel 的浮点运算是最快的)。Dreamcast 的三维处理能力可达每秒五百万个多边形吗？

为了要美化 SH－4 的多边形性能数据，先假设 Hitachi 是诚实的——5M polygons/ sec，纵使 SH－4 的 FPU 性能只达 0.8GFLOPS 而已，究竟 FPU 的性能和汇流排速度又可有关系呢？FPU 的运作速度视乎数据的载入(load)及写出(store)速度，连接快取记忆体(cache，内建的第一层快取记忆体称为 L1 cache)和 FPU 的内部汇流排的阔度是 64bit x 2，数据传输速度达 3.2 GB/sec(200M×128/8)，于此数据传输极速下运作 FPU 才可输出 1.4GFLOPS 的马力。可是，极速运作只会在 L1 cache hit(命中)的情况下才发生，否则便要从慢许多的主记忆体(采用 64－bit 外部系统汇流排时最高传输速度为 0.8 GB/sec)读取(1.read，2.reload after write－back)或写回(1.write－back ondirty，2.write－through)数据，持续传输速度一般只达 L1 cache hit 时的 1/16 至 1/2(注：cache 高速缓存 L1 是内部缓存，做在 CPU 内部，L2 在外部，两者速度相差很多。hit：缓存的命中，即 CPU 所需的数据正好在缓存里)。

Hitachi SH－4 的网页没有说明每秒五百万个多边形处理能力的运作环境状况(environmentalconditions)。SH－4 内建 16kB L1 D－cache(第一层数据快取记忆体，以下略称为 L1 cache，I－cache 不在讨论之列，因此不会混淆)，这不可能是以 100％L1 cache hit 的最高性能计算的，否则持续性能(sustained performance)将少得可怜(少于八分一，因 FPU 至 L1 cache 那段内部汇流排的频宽为 3.2GB/ sec，采用 32－bit 系统汇流排时的系统汇流排频宽只有 256MB/sec)，多边形处理能力必会低于 1M polygons/sec。

因此，5M polygons/sec 的性能以 100％L1 cache hit 为基础是不能成立的。L1 cache 的容量是影响命中率的其中一项重要因素(也视乎 block size 和 memory access pattern 等)，愈大容量的 L1 cache 命中率也较高，减少从较慢的主记忆体读写的机会，整体运作速度亦会提高。因成本和技术的问题，L1 cache 容量一般很小，究竟 SH－4 L1 cache hit rate 有多少？这不是用纸和笔可以计算出来的，但笔者会略谈多边形和记忆体的关系。

多边形各顶点以 1×4 vector(向量)表示，即占用 32－bit×4＝16byte 的储存，若以最悭位(最省频宽)的 triangle mesh(三角网——每个新顶点和 list 的前两个顶点可定义一个新的三角形)——来表达多边形的话，16kB L1 D－cache 最多只能储存 1000 个多边形顶点(vertex)的几何数据，Triangle mesh 又称 triangle strip(三角条)，这是 Power VR2 支援的多边形表达方式，N 个顶点可表达(N—2)和三角形，若 N 是颇大的话(1000)，16kB L1 D－cache 便可储存 1000 个多边形的几何数据，实际数量当然少很多，因 D－cache 不可能完全用作储存多边形数据的，三维处理也牵涉大量 integer operations 啊！而且多边形的几何资料有很多表达方式，triangle mesh 只是节省频宽的一例。

用 mesh model 计算的目的也是要美化 SH－4 的多边形性能数据，否则会偏离得很难看。若以每秒 3M polygons/sec，即 50000 个多边形(每秒 60 格)计算，L1 cache hit rate 是很低的，Cache hit rate 视乎 memory access pattern，千万不要和运行一般应用软件(applicationsoftware)的个人电脑 CPU 的 L1 cache hit rate 相比(可达



80－90％），多边形运算虽然经常存取同一组的多边形几何数据：假设同一 3D scene 内有 50000 个多边形，很可能往后处理的 60 格（1秒）也是存取同一组的多边形，即 50000x16＝800kB 的多边形几何数据（给 PowerVR2 的属性数据是另一回事），但刚载入的多边形数据又会 overwrite 之前载入的多边形数据（1000：50000＝1：50），因此 L1 cache 的作用只是主记忆体 SDRAM burst transfer（爆发性传输）的缓冲区而已，那转换坐标的 4x4 transform matrix 假设是一直待在 CPU 内的，目的也是美化数据。根据 Hitachi 100MH z SDRAM 的技术资料（和 Dreamcast 用的 64Mbit SDRAM 的技术相若，只不过是密度和组织的分别），Hitachi 100MHz 的 SDRAM（以下略称为 SDRAM）支援 8－burst 爆发性传输模式（full page burst 用不着），在有效率的运作下：

1. 各多边形顶点数据只会于每 frame（每次处理）内从主记忆体 load 最多一次。

2.store 亦是最多一次，因此 load：store＝1：1

3.L1 cache miss（失误）时系统汇流排以最高传输率传送资料，载入时由 main memory 经 L1 cache 输送至 FPU，写出时则以相反路径。

4. 所有多边形的几何数据均在主记忆体（SDRAM）内而不需从 CD－ROM 或 CD－ROM buffer（缓冲）读取。

5.Power VR2 图像晶片所需的属性数据（attribute information，如材质，透光度，反射度等）的存取所需的数据传输不会和 SH－4 CPU 所需的多边形几何数据竞争频宽。

6.SH－4 完成多边形前期处理工序后以最高速度把数据交往 PowerVR2 作进一步处理。最高性能是基于 800MB/sec 的系统汇流排传输速度。根据 Hitachi 100MHz SDRAM 的技术资料，当使用最高效能的 burst length＝8 模式时（full page burst 用不着），burst read 8 cycles 需 13 clock cycles，burst write 8 cycles 需 10clock cycles，read 和 write 之间需 2 cycle 间隔，撇下影响不大的 precharge/refresh cycles 不计，efficiency＝（8＋8）/（13＋10＋2）＝0.64，800MB/sec 的系统汇流排只是最高传输速度，sustained（持续）transfer rate 是 800×0.64（efficiency）＝512MB/sec，因此持续性能是 512/800×5M－3.2M polygons/sec，这是美化了的数据，就取 SEGA 公布的三百万吧！问题是，Dreamcast 的三维处理能力可达每秒三百万个多边形吗？800MB/sec 的系统汇流排最高传输速度是基于 64－bit，100MHz system bus 的，但正如第四节所说，虽然建有 SH－4 的系统可以是 64－bit，Dreamcast 的系统汇流排只有 32－bit 阔，故此最高传输速度只得 400MB/sec，sustainedtransfer rate 只达 400×0.64（efficiency）＝256MB/sec，因此持续性能只有 256/800×5M＝1.6M polygons/sec，是 SEGA 公布的一半而已！强劲的多边形性能是 Dreamcast 的一大卖点，每秒百多万个多边形虽算十分强劲，但始终比预期差了一大截！

九月新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
在风之丘公园	风の丘公园にて	TECHNO	AVG	恋爱小说	9月3日
每日星期猫	每日猫曜日	BANDAI	SLG	育成	9月3日
神秘的牵挂～抖动的思念～	MYSTIC MIND～揺れる想い～	每日 COMMUNICATIONS	SLG	2CD、恋爱	9月3日
暂无中文译名	どきどきポやっちお	KING RECORD	不详		9月10日
我的宝宝又哭又闹·女儿的双六成长记	きまぐれマイベイビィ·娘のスゴロク成长记	AXELA	TAB	育成双六	9月10日
赛马和声	カクテル ハーモニー	ASTROL	SLG		9月10日
怒首领蜂	怒首领蜂	ATLUS	STG		9月10日
诞生 21	DEBUT 21	NEC	SLG	育成	9月10日
封神演义	封神演义	KOEI	S·RPG		9月10日
海豚之梦	ドルフィンズ ドリーム	KONAMI	A·AVG	动作冒险	9月10日
忧郁击碎者的闪光·明日的笑颜	ブルーブレイカーバースト·笑颜の明日に	HUMAN	RPG		9月10日
GUBBLE	GUBBLE	ASCII	ACT		9月17日
骑士与美女	ナイト＆ベイビー	TAMSOFT	RPG	通信 RPG	9月17日
旋转尾巴	スピンテイル	BANDAI	3D·ACT		9月17日
山顶极速 2	峠 MAX 2	ATLUS	RAC		9月17日
苍狼与白雌鹿·元朝秘史	苍き狼と与白き牝鹿·元朝秘史	KOEI	SLG		9月17日
暂无中文译名	ビシバシスペシャル	KONAMI	ETC	聚会	9月17日
S·RPG 制作	シミュレーション RPG ツクール	ASCII	ETC		9月17日
兰未的大江户双六·庆应游击队外传	兰未ちゃんの大江户すごろく·庆应游击队外传	VICTOR	TAB	立体黑心双六	9月17日
U.P.P.	U.P.P.	PANTHER SOFTWARE	不详		9月17日
极速驾驶 3	オーバードライビン 3	EA SQUARE	RAC		9月23日
将棋王	将棋王	童	TAB		9月23日
织田信长传	织田信长传	KOEI	S·RPG		9月23日
三国志 2	三国志 2	KOEI	SLG		9月23日
桔酒醇香	DESTREGA	KOEI	3D－FTG		9月23日
火与刃·破坏者	BLAZE & BLADE · BUSTERS	T＆E SOFT	RPG		9月23日
第五元素	フィフスエレメント（FIFTH ELEMENT）	HUDSON	3D－ACT		9月23日
绝妙的杀手	スレイヤーズわんだほ～	BANPRESTO	RPG		9月23日
蹦蹦跳跳组·神气十足的数字	つんつん组·すうぢでぷにぷに	讲谈社	PUZ	新世代 PUZ	9月23日
上海·真的武勇	上海·真的武勇	SUNSOFT	PUZ		9月23日
纳姆科名作集 2	ナムコアンソロヂー 2	NAMCO	ETC	合集	9月23日
星球大战·隐蔽平台的王者	スター ウォーズ·マスターズ オブ テラス カシ	BPS	3D－FTG		9月23日
卡普空世代～第 2 集 魔界与骑士	カプコン ジェネレーション～第 2 集 魔界と骑士	CAPCOM	ACT	早期 ACT 合集	9月23日
纷乱的星光·恋爱候补生	スターライトスランブル·恋爱候补生	KSS	SLG		9月23日
豪华亿万长者游戏 2	DX 亿万长者ゲーム 2	TAKARA	BOG	卡牌	9月23日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG		9月17日
S·RPG 制作	シミュレーション RPG ツクール	ASCII	ETC		9月17日
卡普空世代～第 2 集 魔界与骑士	カプコン ジェネレーション～第 2 集 魔界と骑士	CAPCOM	ACT	早期 ACT 合集	9月23日
机动战舰抚子·三年的空虚	机动战舰ナデシコ·THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	AVG	2CD	9月23日
光明力量 3·剧本 3～冰壁的邪神宫	シャイニング フォース 3·シナリオ 3～冰壁の邪神宫	SEGA	S·RPG		9月23日
樱通信～重改记忆～	樱通信～REMAKING MEMORIES～	MEDIA GALLOP	AVG		9月23日
暂无中文译名	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	BANDAI	SLG	育成	9月23日



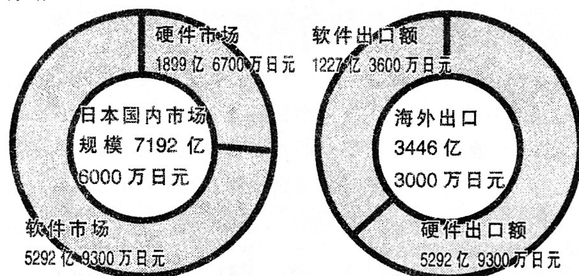
日本游戏业界全新接触

编译/张凌志　PERFECT

游戏业界能够左右日本的经济!?

一旦说起“游戏和钱”这一话题，就不能不提到现在游戏业界的市场规模。现在的业界在1年中有多少钱在流动着呢？为了对此加以计算，我们就有必要了解一年中游戏软件和硬件的全部销售额。

下图如实地表示出了这些数值（根据《97年CESA游戏白皮书》96年1月1日至12月31日的调查）。左、右图分别是日本国内以及日本向国外出口的销售量总计。也就是说日本家用游戏机产业加上出口额在一年间的资金流动已经非常轻易地超过了万亿日元。这是一笔怎样的数额呢？有点儿难以想象吧？著名的东京穹顶体育馆的总工费约600亿日元，而游戏业界一年中的流动资金大约能修18个这样的体育馆！



街机游戏的市场规模是？

那么另一方面，街机游戏的市场规模呢？根据97年度版《娱乐产业界实体调查》，从97年1月到97年12月的街机收入（街机厅中顾客投币的金额）为6423亿日元，虽然相比家用游戏机市场稍低，但较前一年的收入也增长了2.9%。这表明街机市场具有不可小视的潜力。

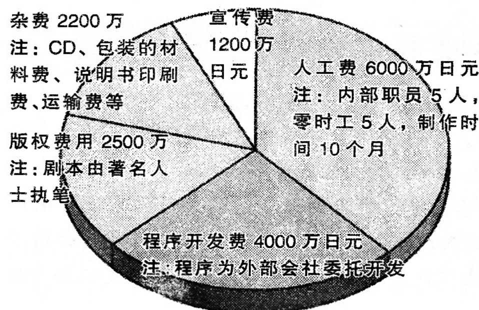
▶街机市场总规模为6423亿日元！

家用游戏机各机种的累计销售额是？

机种	累计销售额	机种	累计销售额
FC	3509亿日元	MD	704亿日元
GB	780亿日元	MD—CD	175亿日元
SFC	4683亿日元	SS	1640亿日元
VB	18亿日元	GG	347亿日元
N64	606亿日元	PC—E(卡带)	916亿日元
SG—100	45亿日元	PC—E(CD—COM)	979亿日元
MARK Ⅲ	75亿日元	PC—FX	138亿日元
MASTER SYSTEM	252亿日元	PS	2601亿日元

游戏软件到底制作费被如何分配呢？

开发费中的最大份额是人工费，比如聚集20个每月工资40万日元的人用10个月制作一款软件，于是8000万日元首先就被花掉了。虽然将程序设计交给专门会社负责可以降低开支，但其支出也仍是仅次于人工费。而由专业人士负责的剧本和音乐等工作，还要支付批发价×销售量×3～4%的版权费用。当然，如果邀请业界名人制作的话，这笔费用还会更高（诸如坂本龙一，堀井雄二等大腕）。最后再除去宣传费和空白CD的材料费才是游戏会社的最终收益！下图为我们举出了一个比较典型的例子：



某游戏的开发费分配：定价6800日元（批发价格4420日元），初期销售量20万份。开发费总计1亿5900万日元。

什么游戏的电视广告投资最大呢?

当今的游戏业中已经越来越广泛地采用了电视广告。电视广告如游戏本身一样也有着各种类型，有重在介绍游戏内容的，也有重在渲染作品形象的。那么各种电视广告的投入如何呢?

"FF Ⅶ"的电视广告由于主要由游戏画面构成，相比请演员出演的电视广告可以说是低预算的制作（这倒不大像史克威尔的一贯风格）。与此相反的电视广告——CAPCOM的"生物危机 2"的电视广告中，则动用了好莱坞的著名电影导演与演员组成的豪华阵容，成为游戏业界历史上首屈一指的豪华大作。这一广告公开了的制作费用为1亿 5000 万日元！相当于一部日本本国电影的平均制作费用！



▶采用了特殊技术和装置，如电影般的豪华电视广告。约一亿5000万日元。



◀虽然作为电视广告，其制作费用并不算高，但支付给电视台的播出费用却是惊人的。约一亿日元。

如果想成为体育运动队的赞助商?

最近的职业体育运动队中，高挂游戏厂商名号的也逐渐增多了。各家游戏厂商为之投入了多少资金呢?

例如万岱和任天堂分别在横浜弗留吉尔斯和京都紫桑加的队服背后留下了自己的大名。如果厂商想做到这一点至少也要投入 1～2 亿日元，而且随着球队人气度的攀升，这笔费用还会飞速上涨！

由于今年日本队闯入了世界杯，于是冠以"J 联盟"和"世界杯"头衔的足球游戏便纷纷上马，这种情况下厂商当然要向 J 联盟之类的版权所有人支付费用，那么这笔钱有多少呢?

如果是 J 联盟，则其关联商品总销售额的 3～6%要用来支付版权费用，而如果在游戏中使用球员照片和比赛照片的话，价格还要高上许多！难怪 KONAMI 只在 PS 上的第一款足球游戏中用过真人扫描的头像照片，其后各作就统统割爱了……

游戏业界中谁的收入最多呢?

"业界名人们的收入"——让人颇感好奇的问题呀！根据 5 月 18 日发布的 97 年度全日本纳税人排名，出现在大家眼前的是这样一个广为人知的名字。

全日本综合排行中名列第十的就是任天堂社长山内溥。身为如此大规模会社的统率人物，赚这么多钱也是情理之中的事。山内社长以 7 亿 4719 万日元的收入高居游戏业界的第一位。但是其收入越高交纳的所得税比例也就越高。想一想自己一半的收入都要交税……

另外，第二名、第三名分别是年收入 2 亿 3801 万日元的菌部博之与年收入 8772 万日元的堀井雄二。不过就算把这两位制作人的年收入相加也没有山内溥的一半多！

日本游戏书籍的市场规模有多大?

最近与游戏有关的书籍都在大量的出版着。不仅仅是攻略本，设定集和基于游戏情节的小说系列也异军突起，正在形成一个独立的市场。日本 98 上半年畅销书目的 20 强中就有 6 本为游戏相关书籍，而平均一年中发行的游戏书籍也达到了 1500 种之多！

另外，根据某游戏相关书籍出版社营业部长透露的情报称，日本游戏攻略本的市场在 1 年间销售金额高达 300 亿日元！

PS、SS、任天堂在电视广告中的形象有何不同?

任天堂——老字号的余裕

简单展示游戏画面的相当传统化的电视广告，这充分展现了任天堂对于 64 位机画面质量的自信，甚至可以说是对自身企业实力的一种夸耀。另外，在电视广告中也确实能够感受到那种任天堂特有的想象力和单纯的趣味感！

SEGA——男人味 Power full!

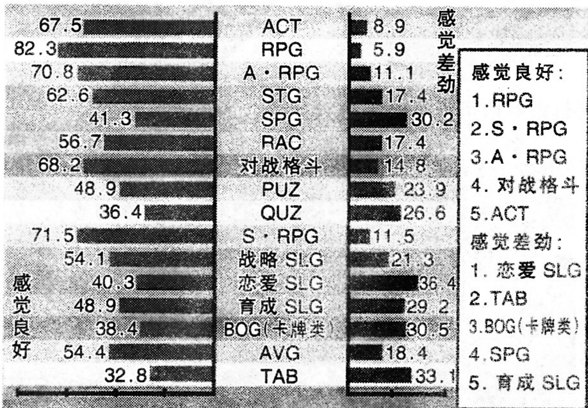
高度崇尚男人味，以玩街机游戏和格斗游戏的土星玩家为狙击目标的电视广告。这种形式的广告相比世嘉公司以往的电视广告，认知度应该说高得多。

SCE——都市浪漫

电视广告表现的是日常生活中的休闲场面，而电视广告播出的时间也多是在深夜或音乐节目中。广告片中经常会出现少男少女的健康形象，怎么样，相当有趣的广告吧！

日本玩家对各种游戏类型的反映是?

在日本的问卷调查中，人气高的作品多数是 RPG 游戏，而且值得注目的是，在统计中回答不喜欢 RPG 的玩家也相当之少。目前，玩家最不喜欢的类型是恋爱 SLG，这种已经占有许多市场份额的游戏居然遭到冷眼，这多少有些意外。



游戏业界世事变迁?

对于游戏业界的变化日本玩家有何反映呢？下文的表格为日刊"ファミ通"几年间对日本玩家进行的统计数据，其中包括"制作人"、"厂商"、"游戏角色"、"游戏本身"这四项最敏感的问题。怎么样，与你心目中形象的相吻合吗？

最喜欢的游戏制作人是?

95年日本统计结果		97年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	堀井雄二	1	饭野贤治	1	饭野贤治
2	坂口博信	2	广井王子	2	广井王子
3	铃木裕	3	菌部博之	3	堀井雄二

在95年，"DQ"、"FF"以及"VR战士"系列均创下了大人气的记录，因此这三款游戏的生父也同样大受欢迎。到了97年，饭野贤治成为了最受欢迎的制作人，据说其原因是饭野喜欢做一些很"另类"的事和喜欢摆姿势！当时坂口博信和崛井雄二屈居第四位和第五位。

最喜欢的游戏厂商是?

95年日本统计结果		97年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	史克威尔	1	史克威尔	1	史克威尔
2	世嘉	2	世嘉	2	世嘉
3	KONAMI	3	NAMCO	3	ATLUS

95年，以"FF"系列作为人气表率的史克威尔是堂堂的第一名，在这以前经常是任天堂夺得第一名。过了两年，头两名都没有变化，第三名则变为了NAMCO。今年夏的前两名仍然相同，而史克威尔的得票数则远远地超过了第二名，大约有60%的玩家都投了史克威尔的票！不过，令人吃惊的是史氏同时也是玩家最嫌弃的厂商！

最喜欢的游戏角色是?

95年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	索尼克(世嘉标牌角色)	1	迪芙(FF Ⅶ第2女主角)
2	杰克(VR战士)	2	八神庵("格斗王"系列)
3	马里奥(任天堂标牌角色)	3	克劳德(FF Ⅶ主人公)

95年玩家最喜欢的游戏角色均被任天堂和世嘉这两家硬件厂商所霸占了。到了今年夏，人气软件商的游戏角色名噪一时，相继上榜。这次统计中"樱大战"中的真宫寺樱得到第四名的位置。

最喜欢的游戏是?

95年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	VR战士(世嘉)	1	最终幻想7(史克威尔)
2	最终幻想6(史克威尔)	2	异度装甲(史克威尔)
3	心跳纪念品(KONAMI)	3	恶魔召唤师·灵魂黑客(ATLIS)

95年的第三名"心跳纪念品"其实是PC—E版本的，不过游戏本身的高品质确实是无可挑剔的。到了今年，前三名竟都是RPG游戏！由于对战格斗和其它类型的游戏得票比较分散，所以均没能爬上前三名的位置。

游戏业界职业研究!

游戏策划——又称游戏设计或游戏企划，故名思义是负责游戏早期策划的工作，从策划立案到计划说明等均需要较高能力的工作人员。由于必须把设计理念明确地传达给其他工作人员，因此是一项相当困难的工作。

程序员——程序员负责游戏程序的编程。其工作是按照游戏策划的计划说明进行的。由于游戏编程的工作量庞大，所以最常采用的是分类工作或者分组工作。另外程序员还负责专门开发软件的制作（据说坂口博信就是从最初级的程序员干起的）。

游戏监制——游戏监制是统管策划决定制作阵容、人选、日程安排、游戏制作过程的重要工种。因此相比技术实力更重要的是实际经验和统率力。

音响制作人——音响制作人从事游戏音乐及音效的制作。由于开发环境比以前完善许多，因此诸如亲自输入数据及制造效果音这样的辛苦工作也大大减少了。而且CD—ROM带来的音响质量的大幅提高，使这项工作带上了作曲家的性质。

画面设计——画面设计工作现在已经分化为2D设计与3D设计两大职种。2D设计相对强调美工水平，3D设计相对强调技术实力。现在的游戏会社大多从一开始就按2D、3D分开的方式来招聘人材。

剧本作家——剧本作家负责编写游戏故事和剧本。在RPG和AVG等重视情节性的游戏类型中是极为重要的工作。但游戏会社内一般不设此项职种，而多是邀请社外人材负责。另外，也有数人分工合作进行编写的剧本（如"FF Ⅶ"）。

宣传及营业人员——宣传人员负责软件在杂志媒体上的宣传以及软件发售前的情报发布等重要工作，同时还负责软件发售前特殊情报的保密工作。营业人员则负责以增加销量为目的在专类店中进行的促销活动。玩家接触最多的恐怕就是他们了。

游戏用语知名度大调查!!

对于非玩家宛如天书般的游戏用语，在日本它们的认知度到底有多高呢?读者看看下表便很清楚了。

不过需要事先说明的是，下文的调查对象中有相当数量的玩家，其实整个游戏产业的认知程度还是有待提高的。正如世嘉方面的黑川文雄所打的比方，"假如你在街上随便找个人问他是否知道坂口博信或是'樱大战'这样的名词，那他十有八九会回答不知道，但是如果你问他是否知道'异形'，那他的回答就会不一样了"。

软件篇

软件	认知度
勇者斗恶龙	89.7%
最终幻想	85.9%
VR战士	83.1%
口袋妖怪	89.8%
超级马里奥	91.3%

厂商篇

厂商	认知度
SONY	92.3%
SEGA	93.7%
任天堂	93.1%
史克威尔	67.3%
艾尼克斯	65.6%
NAMCO	88.7%

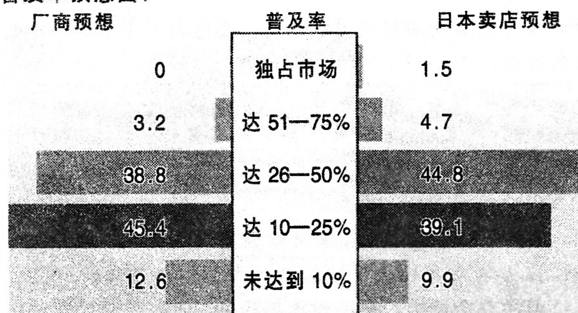


业界对于 Dream Cast 所持的态度是?

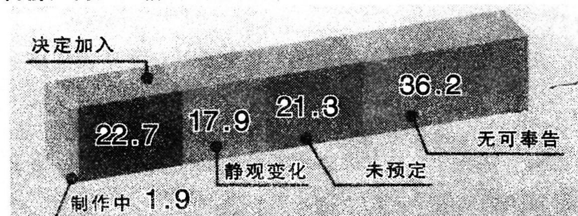
众所周知,为了争得家用机老大的位置,世嘉这次确实作出了相当大的调整,就拿新主机的标志和外形来说吧,均一改往日的硬朗作风,反而向着柔和、小巧和人情味的方向发展(这也是从索尼和任天堂那儿学来的本事吧)。可是就在无数玩家为之热血沸腾的时候,却暴出了 DC 并非"128 位"机的冷门消息!那么,业界到底对 DC 存在着怎样的看法呢?

对于厂商是否会参与 DC 软件制作的问题,一方面很大一部分厂商都回答"无可奉告",但表示"准备参与制作"的也占了 20%以上!虽然回答的很少,但"制作中"这种回答竟也出现了!不过,在普及率方面的预想却不容乐观,调查中多数厂商均回答"只有 10%~25%"!

普及率预想图:



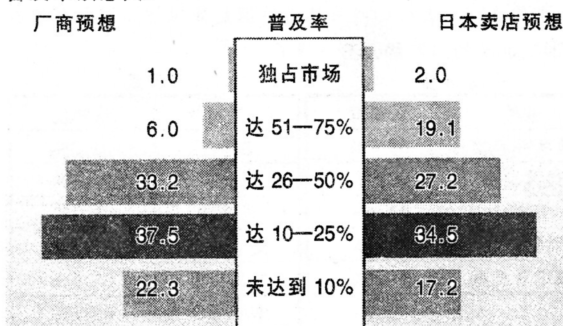
目前厂商加入情况示意图:



对于 SONY 的 PDA,业界的反应是?

对于能够与 PS 连接的 PDA,业界抱着一种怎样的态度呢?在"是否参与 PDA 软件制作"这一问卷调查中回答"无予定"及"静观"的厂商占了 50%以上,看来业界普遍持慎重态度。但在普及率方面,回答在 26%~75%之间的厂商不在少数!毕竟是 SONY 的 PDA 吗!

普及率预想图:



各厂商的销量排行是?

恐怕用游戏厂商的收入来衡量其整体运作是否成功是最合适不过了。

左表为 97 年各厂商的软件销售额排行,右图除软件销售额以外还加上了其它各项收益。左表中史克威尔当仁不让地占据着 97 软件收入的头把金交椅,而且其总收入竟是第二名 SCE 的四倍!难怪她总是舍得花钱在日刊"ファミ通"上制作大版面的招聘广告呢!

右表中夹杂其间的是硬件厂商和同时从事其它行业的厂商。看来好象还是硬件生态比较容易赚钱。

注:SME 为索尼音乐企业的英文缩写。

97 年软件销售十强

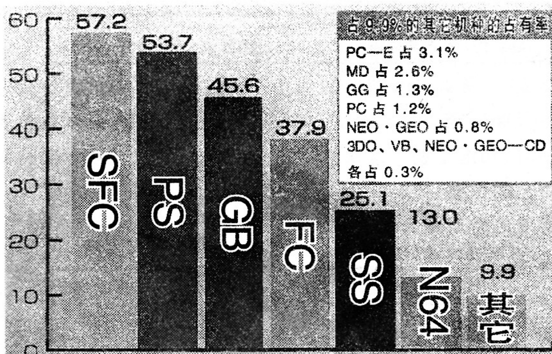
序	厂商	总收入
1 位	史克威尔	2139 亿日元
2 位	SCE	518 亿日元
3 位	任天堂	276 亿日元
4 位	ASCII	126 亿日元
5 位	NAMCO	108 亿日元
6 位	万岱	105 亿日元
7 位	CAPCOM	101 亿日元
8 位	世嘉	80 亿日元
9 位	KONAMI	69 亿日元
10 位	HUDSON	58 亿日元

97 年游戏厂商销售额十强

序	厂商	总收入
1 位	任天堂	约 3500 亿日元
2 位	世嘉	3499 亿日元
3 位	SCE	3348 亿日元
4 位	SME	1031 亿日元
5 位	NAMCO	1010 亿日元
6 位	万岱	987 亿日元
7 位	宝丽金	910 亿日元
8 位	东芝 EMI	847 亿日元
9 位	日本哥伦比亚唱片公司	779 亿日元
10 位	东宝	734 亿日元

现在所有机种的所有率是?

总共有 766 人参加了这项有关主机所有率的日本街头调查。在下图中我们可以看到,拥有率最高的不是 PS 而是 SFC,看来 SFC 确实是太利害了!另外,比较让人感到意外的是,土星的拥有率比在游戏展中的调查结果竟低出许多!



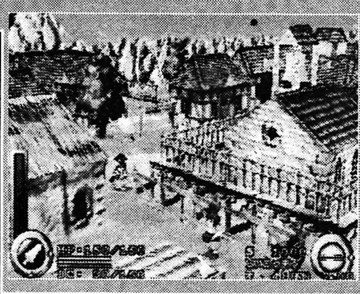
编者按:刚刚得知日本游戏产业一年中的流动资金能够轻易突破万亿日元时,本人也很吃惊,难道游戏业真的可以左右日本的经济吗?万亿日元的流动资金,用这笔钱足以修建十多个东京穹顶体育馆,可见电玩界确实有了长足的发展与进步。本刊登载这篇文章的目的也就是希望大家在阅读后能够对当今的日本电玩界有个更加深入的了解与认识。

勇敢的剑士·武藏传

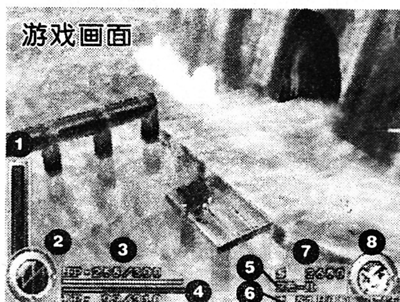
传说剑士
宫本武藏

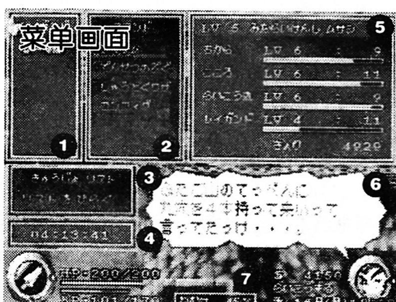
"武藏传"是PS暑期攻势中的重要一弹，同时也是史氏大坂开发组的强力一击。本人最初还为POLYGON绘制的场景颇有顾虑，但是现在看来确实是多虑了。游戏中除个别地方不尽人意外，整体上还是能够让玩家满意的。此外游戏的严密度及趣味性同样堪称佳品，因此我要为这个根本不同于"圣剑"的史氏AR投上一票。

PS　厂商：SQUARE　类型：A·RPG
发售日：98年7月16日



被次世代冷落许久的动作RPG由史克威尔再推新作！





系统概述

★游戏画面

①蓄气槽。当气力蓄满并闪光时即可发动兰罡多的气合斩或特殊能力。吸收敌人特技时此槽蓄满表示吸收完毕。

②能力标志。武藏可以同时持有两种能力，其中睡眠能力（图标为月亮）是基本能力，按住R1键蓄满气再放开就可以在任何地方睡觉；另外一种特殊能力是要随剧情发展不断取得的，最多有六种，可以在菜单中选择，并在蓄满气力后用兰罡多发动。选择键用来切换两种所持能力。此外，当附近有被绿水晶封住的居民时，外框会闪耀红光。

③HP指示计。有最大值和当前值显示，也有条状指示计。

④满腹度指示计。所谓满腹度是指武藏当前吃饱的程度。这项数值会渐渐减少，当它所剩无几时，武藏也就饿得走不动路了。而且去宿屋也不一定能完全回复，必须选择配有套餐的住宿方式。

⑤目前所持Get in技的名称。Get in技是指用雷光丸吸收敌人之后所得的特技，只要在蓄满气时按"□"键将雷光丸投出，刺中敌人后连按"□"键直到气力槽重新蓄满即可。

⑥时间显示。请注意这里的时间是游戏世界中的时间，一天24个小时，七天为一个周期，用日、月、火、水、风、空、土作为每一天的标识。画面中显示总天数、当天标识和当前时间。

⑦金钱量。

⑧身体状态。根据武藏所中的状态，头像亦会呈现出不同颜色，随着困倦程度的升高，这个显示窗也会逐渐关闭。

★菜单画面

①兰罡多所拥有的特殊能力。最多有六种：回旋斩、地之力、水之力、火之力、风之力、空之力。

②这部分包括物品栏、武藏获得的传说中的武具档案、必杀技习得档案和一些系统选项。

③这是亚克伊尼克城居民名单。其中用亮色表示已获得自由。鲁·科阿尔帝国将许多居民封进了绿水晶，武藏只有用兰罡多击碎水晶才能解救他们，同时还会提升BP上限。

④游戏时间。与前文所述时间显示的区别就在于它无时无刻不在流逝。

⑤武藏等级状态。其中共有4项。

ちから：武藏本身的攻击力，每次打倒敌人这一项的经验值会有所增加。

こころ：防御力等级，只要是移动，经验值就会增加，好象是锻炼身体！

らいこう丸：雷光丸的攻击力。用雷光丸打倒敌人才能提升。

レイガンド：兰罡多的攻击力。用兰罡多打倒敌人才能提升。

⑥说明文字。随指针所在菜单和所指项的不同会显示有关剧情发展、特技功能、物品作用等信息，其中能够提示下一步行动的剧情信息最为有用。

⑦困倦度百分比。这项数值如果太高，武藏也会变得疲备不堪，跑不起来。睡觉可以回复此值，但要注意的是，在宿屋和亚克伊尼克城睡觉一次要花8小时。而进行露天休眠时，时间会以正常的八倍速度流逝，并且如果没有传说的袋子（**ごんせつのおぶくろ**）这个物品，最低只能回复到20%，BP值会慢慢降低，HP的增长速度也很慢。

★真实时间制

游戏中对时间流逝的处理相当真实。一天24小时，自然光线有着明显的变化，音效也配合得天衣无缝。但这并非关键之处，人物的作息时间才是真正值得注意的地方。有些人喜欢早晨散步，天没亮就会走出家门。有些人会在固定的时间离开屋子去固定的地点做事。所有店铺都有一定的营业时间，有的还设了定休日，全天不开门。如果仔细打听，还能知道面包房（**パン屋**）在18：00时全部商品降价销售……所有这些设定使游戏更加贴近现实，但玩家也要注意行动与时间的配合。不要指望午夜时分能敲开村民的家门去谈话，如果主人已经离开，即使是白天也不会有人开门。所以最好能对各家、各店、各人的作息规律有个大致印象，免得总是扑空。这对于推进剧情也是很重要的。

★基本操作

□、△、○、×单独使用分别对应雷光丸攻击、兰罡多攻击、Get in特技发动、跳跃。其中"□"又是调查键。与敌人近身时拉方向键和□或△可将其举起，再按"□"为向前扔；"△"为向上扔。选择和开始键分别对应

能力切换和调出菜单的功能。L2、R2 键在村子里用来转动视角，而在野外则只能改变视点距离。方向键按住时，武藏会渐渐加速最后跑起来，而按住 L1 则只能走动。R1 键负责蓄气，蓄满时，如果能力标志为睡眠，则只要松开就会进行露天休眠；如果能力标志为兰罡多的特殊能力，则按“口”键为进行 Get in 技、按“△”为使用兰罡多的特殊能力。

★玩具图鉴

本作中虽没有怪物图鉴，但取而代之的是玩具收集。所有的怪物都会被制成玩具，但前提条件是武藏曾经杀死过它们，并在玩具屋内出钱收购。这样，回到亚克伊尼克城堡中武藏自己的房间即可欣赏玩具了。

游戏中共有 43 种玩具，但要收集齐全也并非易事。其中第六章的玩具要调出首次通关的进度后才能买到。

攻关流程

另一个宇宙，另一个星球……

亚克伊尼克王国渡过了 160 年的和平生活之后，再次面临危机。

160 年前，被称为“暗之魔人”的怪物突然现身了，他的目的在于吞食王国境内丰富的能源物质——比邱塔特。就在这危机存亡之秋，亚克伊尼克国国王毅然决定，用公主的力量召唤传说中的英雄。于是一位名叫武藏的二刀流剑士出现了。与暗之魔人激战之后，他成功地夺下了魔人的光之剑——兰罡多，并将魔人封印。在返回自己的世界之前，武藏把兰罡多封印在了螺旋塔。

今天，与亚克伊尼克王国断交的邻国——鲁·科阿尔帝国突然挑起战火，夜袭亚克伊尼克城。公主弗莱姬（フィーレ姬）延袭古老的召唤术，将另一个宇宙里的武藏拉到王宫。身负救国重任的勇敢剑士武藏，突破帝国军的阵线，直奔螺旋塔而去……

第一章

路上的敌人并不太强，注意熟悉他们的攻击方式。一些石块可以推开，挡路的雕像可以打碎。途中会有一条小河挡住武藏的去路，此时要吸收帝国手枪兵的特技“怒气炮”（**ガンもどき**），用它射击立在对岸的圆木即可搭起桥。在螺旋塔前，将四周的石像逐个打碎，并踏上每个石像下的圆形印记就能使螺旋塔重新浮出水面。

避开几个滚子，武藏来到螺旋塔内部。只见一口大钟被吊在半空，那么先爬到顶部，用怒气炮射断绳索，钟就会落下去压住火炎。穿过尽头的门，武藏被传送到塔顶。

目前兰罡多还被结界包围着，先要吸收塔顶上帝国兵的特技“刀背打”（**みねうち**），再把其中一个引到开关上，随后马上用“刀背打”将其打晕，这样武藏就有时间去拔出兰罡多了。

光之剑兰罡多刚一苏醒，螺旋塔顶的头像就滚落下来。武藏只有拼命逃跑，连头也不敢回。躲过一个个挡路的帝国兵和石块，跳过一根根圆木，他总算撞进了王宫。可是鲁·科阿尔帝国的波尔多少尉（**ボルド**一少尉）已抢先一步攻了进来，并抓住了弗莱姬公主。武藏虽然学会了兰罡多的第一个特技——回旋斩，却被帝国的机器巨人“蒸汽骑士”（**スチーム·ナイト**）拦住了去路。

要打败这个 BOSS 首先得攻击它的腿，而且在腿部喷出蒸汽时是不能靠近的。每打坏一条腿它都会暂时瘫痪，利用这点儿时间用兰罡多猛打它身上的绿色亮点。每打光它一条血就上前把它扔出去。蒸汽骑士共有三条血，到第三条时它会用身体压袭武藏。而每次落地时亮点就会出现。要看好落点。最终，蒸汽骑士被扔下了山崖，而武藏自己也累得昏睡不醒。

第二章

武藏一觉醒来，发现身处一间陌生的房子内，总管雷班（使用人头**レバン**）和执事尤凯尔（执事**ユッケル**）前来探望，并告诉武藏，城里的许多人都被封进了绿水晶，散布在王国境内的各个地方，要用兰罡多才能打破封印。同时他们希望武藏能够尽快地救回弗莱姬。武藏先来到图书馆见了哈奇诺斯司祭（**ハーチノス**司祭），从藏书中读到有关 160 年前武藏借助五轮书的力量战胜暗之魔人的传说，以及能源物质比邱塔特等资料。接着就顺缆车钢索滑到双子山（**ふたご**山）山口处，沿山坡向下进入阿米亚克伊村（**アミヤクイ**村）。

从写有此处禁行（**この先行き止まり**）的牌子处出村，可以在林间空地找到一块绿水晶，依照总管雷班的介绍用兰罡多劈开后救出鹰匠托克森（鹰匠**トクセン**）。

从写有蒸汽树之森（**スチームウッドの森**）的路标处出村，右拐进入蒸汽树之森，跳上某根通向左侧林中的输汽管，在深处可救出夜色卡盖恩乐手（**フーリッシモ**乐士）。返回先前的干道向前继续走，有根通向右侧林中的管道，沿着它走上岩石，在尽头处救出曲艺师纳姆尔（曲艺师**ナムル**）。

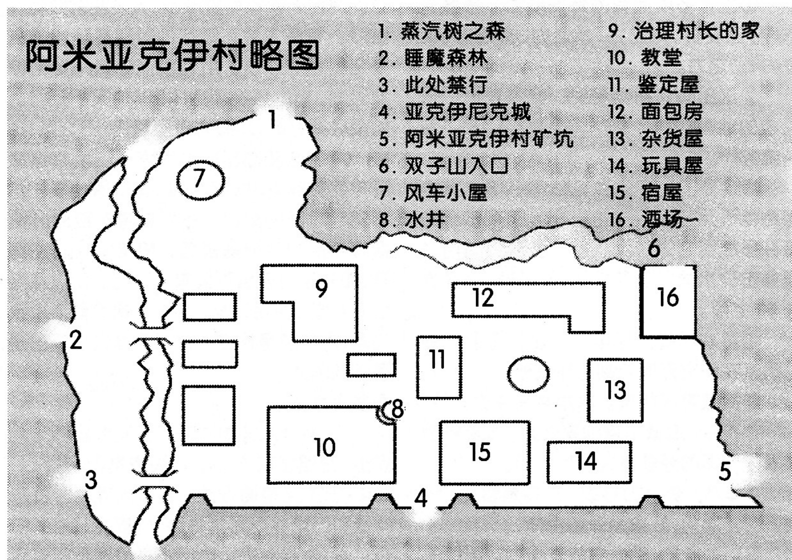
从写有睡魔森林（**すいまの森**）的路标处出村，在水池旁有一环形小路，武藏在那里可以救出纳米罗斯（见张**りのナミロス**）。之后他会去把守双子山的入口。

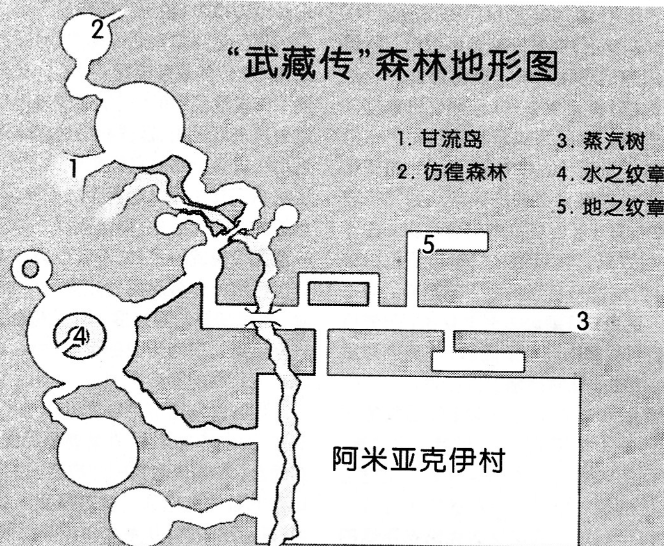
在蒸汽树之森入口处向左走进入睡魔森林，走过两座木桥并向上方前进，找到写有“**この先さまよいの森　キケンにつき**立入禁止”的木牌，吸收右边妖花的特技“跳步”（**ホッピング**），就能冲上妖花右上方的岩石，救出占卜师吉亚拉（占い师**ギアン**）。此后，武藏回城与她交谈就能得知下一部五轮书的大概位置以及其它被困居民的所在地。跳上绿水晶旁边的管子，在另一头的宝箱里可以拿到裸露的肩膀（**すかしのカタヌキ**）。

找到村长并与他交谈，武藏作了自我介绍，治理村长（**オサメル**村长）也对兰罡多的现世感到惊讶。他说村子里的一只小狗雷诺（**レノ**）不见了，似乎从双子山方向传来过它的叫声，希望武藏能帮忙找回来，然后又谈及了五轮书的事。

进山后拐向左边的双子山方向（**ふたご**山方面），救出士兵巴拉尼克（兵士**バラニック**）。在河心的岩石上发现了走失的小狗。先把它举起再投到岸上，并把它运回村子即可（注意最后几步一定要举着狗走，直到自动放下切换画面）。

看见小狗已跑回了村子，武藏便又敲开了村长家的门，可得到的答复是去找村子边





上那个被锁住的男人，具说他知道有关五轮书的情报。那人又恳求武藏给他些面包和水，他已经快不行了。面包房里有的是面包，任选一种即可，而水（**いどみず**）则要调查教堂外的水井来取得。备齐两样物品再与那男人交谈，才知道他叫约翰（**シャン**）。紧接着他又求武藏帮他逃走。不得已答应下来，他便让雷诺去彷徨森林（**さまよいの森**）给武藏带路，并说好在入口处会合。

在救出占卜师吉亚拉的地方吸收跳步特技，越过荆棘丛，原来雷诺早已等在那里。徨森林是个充满迷幻色彩的地方，场景大致相同又有细微差别，如果迷路只要向下走就会马上回到入口处。不过雷诺可以靠嗅觉认路，并在正确的路口处狂叫。不久，前面出现一片墓地，武藏推开左上方的墓碑，取得了约翰的钥匙（**ジャンのカギ**）。

回到村里见了约翰，他请武藏在零点时替他打开枷锁。照办之后约翰十分高兴，让武藏先去收集4根圆木，然后去双子山找他。

前往双子山，原来跳不过去的地方长出了浮萍。转过河弯，武藏又救出了佣兵米诺（佣兵**ミーノ**），并利用竖立在河中的三根木杆跳过河对岸。钻过一个山洞之后是一座陈旧的吊桥（最好晚上过桥，否则远处山上有枪手攻击），从某根绳索爬下去落到河心的礁石上，可以救出马房管理员巴萨西（马屋番**バッサシ**）。以后回城与他谈话可知世上仅存13只敏克（**ミンクー**），而且武藏找到的每只敏克都会送到他那里饲养起来。

爬回吊桥，穿过石洞，武藏在岸边找到一棵枯树，用回旋斩可以将其砍倒，于是第一根圆木（**まろた**）到手了。在去往山顶的路上还有三棵枯树，物品栏里需留出空格。

武藏跳上化骨龙的尾巴向山顶爬去，中途救出了骑士拉德（骑士**ラード**）和工匠茨凯冈戴尔（大**エツケコンデル**），最后在一座小桥上遇到了约翰。他用4根圆木制成了木伐，让武藏乘着它漂流而下，去寻找传说的武具。

在急流中某路口右行可到达一处平静的水面，岸上的绿水晶里封着摩尔霍恩医师（**モルホン**医师），救出他之后，每次回城与之交谈即可全回复HP和BP。最后，武藏在宝箱中找到弁庆的气息（**ベンケイブレス**），这正是传说的武具之一。有了它武藏就可以借助双剑攀爬暗红色的软质岩壁了。

双子山入口的右侧就是能攀爬的岩壁。武藏在顶上遇见了惊慌失措的菲里斯（**フィレス**），原来蒸汽树快要爆炸了，他把蒸汽树的手册（**スチームウットのメモ**）塞给武藏，希望传说中的勇士能够化解危机。可是离爆炸时间只有24小时了！

立即前往蒸汽树之森，爬上尽头的岩壁，来到了动力中心——蒸汽树。转动大门上的阀门时，屏幕上会出现两个竖槽，左边的会自动充满，当到达写有OK字样的绿色区域时按下"□"键，右边的槽才被填充，直到右边的槽被充满，阀门才算调好。在蒸汽树内部共有8个阀门，都是同样原理，但必须按从1到8的顺序来转动，而且调好相邻两阀门的间隔时间不能超过60秒，否则就要从头开始。

经过一番紧张的工作，武藏终于关闭了所有的阀门，刚走出蒸汽树，弗里斯（**フォレス**）正好赶到，他十分感激武藏的帮助。回村之后，村长为了表达谢意，为武藏提升了25点HP上限。此时，蒸汽树之森里已不再喷出蒸汽，睡魔森林中的那道蒸汽墙也消失了，它背后的空地上悬浮着封有女清洁工乔米诺（扫除妇**ジョミーノ**）的绿水晶。打碎之后再回城找她谈话可以习得必杀技——前冲不归刺（**ダッシュつき**）。

武藏重返双子山的途中，正撞见波尔多少尉。为了抢夺五轮书，二人展开了一场攀岩赛！最终，武藏凭借人小身轻的优势胜出。

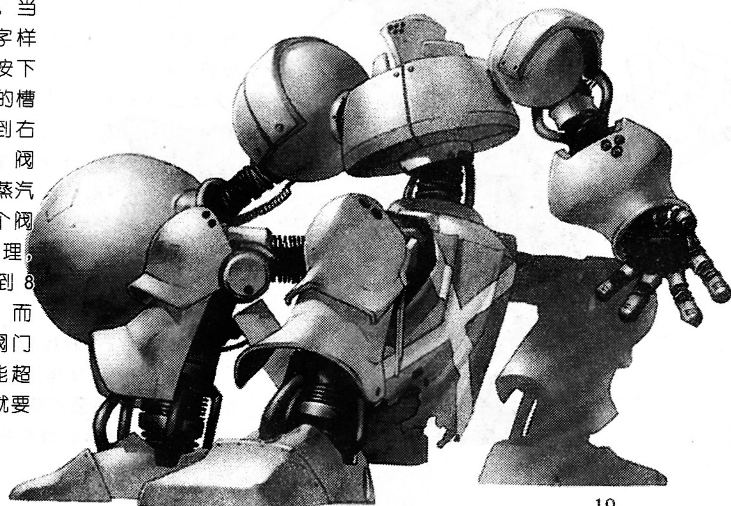
山顶上安放着五轮书·地之卷的石板，用兰罡多将其劈开的同时，地之力也被吸收进来。它可以使周围的敌人暂时静止，也能震落某些巨型石球。

回城与执事尤凯尔（执事**ユッケル**）交谈（选**あんかいにいく**），他马上吩咐士兵巴拉尼克、佣兵米诺、工匠茨凯冈戴尔和骑士拉德配合武藏前往地狱谷山口（**ヘルズベレー**）。进双子山入口后右转，用地之力震落巨石填满深坑，武藏救出布系维塞特（布系**ビセット**）之后发现一个被堵住的入口。这时，另外4个人分别踏上4个开关，打开了通道。前面的盆地里正是封印着地之纹章的妖兽。

对付这个BOSS必须看准时机，用地之力震落助手们运来的石块，砸中BOSS几次之后，它会有片刻的停顿，利用这段时间抽出兰罡多击打它口中的绿色发光球体。不久，武藏就又一次做出了胜利姿势，同时，地之纹章解放了。

第三章

大胜而归的武藏从骑士拉德那里又习得了必杀技："十文字斩"（**じゅうもんじぎり**）。可是当他走进阿米亚克伊村时，却发现这里被恐怖气氛所笼罩。与喷泉旁的村长和的莱特（宿屋**のレント**）交谈得知有吸血鬼在村中出没，已有两个孩子遇害，只有



万能药才能救他们，可是万能药中所必须的贪婪之水（いやしの水）和幻之花（まぼろしの花）又很难取到。武藏自然是义不容辞，决定先去矿坑深处的地底湖找后者。而矿坑的钥匙在风车看守者（ウィドじいさん）手里（23:00以后他才会开门）。打开木门，第一个路口向右拐（ピンチョタイト采掘场方向），不久会见到一台大型排气扇。在它停转的时候跳下竖井，向写有"地底湖方面"的路标方向前进。在布满传送带的洞穴里救出师傅马尔德雷（亲方マーダレー）和骑士尼克（骑士ニック）（从后者身上可习得必杀技：爆裂劈（まきわりダイナマイト））。很快前面闪出一片波光，只见湖中心竖起一座小岛，幻之花（まぼろしのはな）就在顶部，但只有在3：00~7：00之间才能采摘。在岛上和岸边还能救出厨师利普（食事系リブ）和啤酒监督（ビール监督），宝箱里面是军人手套（どんじんてぶくろ）。

回到排气扇下面，武藏按照提示牌的指示顺洞壁爬到扇叶上面，借着风力钻进右边的横洞，顺利返回村庄。村长拿到幻之花非常高兴，告诉武藏赶紧前往双子山取贪婪之水。

双子山上，武藏刚走进那个有间歇瀑布的山洞就看见宿屋的莱特倒在地上。谈话中选第一项就要在12小时内取回贪婪之水救他（选第二项是把他送回村子），事不宜迟，武藏飞快地冲向山顶。过了先前与约翰会面的小桥，他用地之力震落一块岩石，从而跳上伸出山体外的横杆，若干个大回环之后终于在山顶的天池边取得贪婪之水（いせしのみず）。另一条支路也可达顶，且有宝箱，可取得玻璃球（ガラスだま）。回村后，众人为表达谢意，把老翁蜜柑（おおきなミカン）送给武藏。



到了下午18：00，面包房的布雷德（パン屋のブレッド）突然来敲酒场的门。可是由于吸血鬼的出现酒场已临时停业，老板娘坦布勒尔（タンブラー）已经住进宿屋。送走布雷德，武藏来找坦布勒尔和另一个常见的酒客交谈（はなす为交谈），得知酒场的地下经常传来可怕的声音。到了午夜零点，果然有许多怪物从酒场里走出。由于攻击没有效果，武藏就趁门被打开的机会溜进屋内，发现一条通向地下的密道。想不到的是，达克雷（酒场のダクレイ）已先行一步，他把武藏带到一堵墙前，说后面隐藏着密秘，希望他能解除墙上的符咒。

达克雷所在大厅和对面走廊尽头的大厅一共开有4个门，每个门里有一个符咒，要用兰罡多破除，4个符咒全部解开之后达克雷背后的墙才会打开。在这之前他会为武藏进行全回复。现定义达克雷右手侧的门为①号，左手侧为②号，对面大厅里与①号门在同侧的门为③号，另一个为④号。

①号门里有许多滚石花，从它们身上可吸收特技"保龄球"（ボウリング），用它能撞开有裂痕的墙壁，但有些裂痕在巨花背后，或是在侧面墙上，需仔细观察。有一处开关被踩下后会有一批怪兽降下，用保龄球特技把它们尽数打倒才能通过。有扇门会被喷火器堵住，用回旋斩才能击碎。最深处那蓝色发光水晶就是符咒。途中可以救出佣兵罗梭（佣兵ロースウ）、佣兵卡尔维（佣兵カルビ），宝箱里可以找到面包房之盾（パンやのタテ）和夜店之假面（よみせのおめん）。

进②号门后先过活动地板，接着上左侧平台，把怪兽扔到陷井对面的开关上即可铺平道路。途中遇到的传送点按照右、左、左的顺序踩。门口处如果上右边平台则能救出格拉姆代理官（グラム代官）。宝箱里是洗衣粉（せんたくせっけん）。

③号门里出现一种幽灵般的敌人，吸收之后就获得了"灵光"（エクトプラズム），可以短时间灵魂出壳去探路。某些地方必须利用它，因为在实际通过时，很多地板看不到。这里可以救出木匠科克米戴尔（大エニコミチール）和骑士孝普克罗奈（骑士コブクローネ），从后者处习得拼死一击（デスペラードアタック）。路上的宝箱里有尿壶（べんじょツボ）。

④号门内全是活动石台，细心跳跃即可。途中救出佐莫兹书记（ゾウモッシ书记）和士兵巴尔拜克（兵士バーベック），前者使得图书馆所藏后两类书可以阅读。宝箱里是坏笛子（こわれたフエ）。

此外，在③、④号门所在大厅内有一堵可以用保龄球打破的墙，三个宝箱分别是危机之剑（おききのつろギ）、传说之布（でんせつのぬの）和三百元钱。

现在达克雷背后的墙可以打开了，从中取得"优雅的茶色皮带（ゲイシャベルト）"这个传说武具，有了它就可以进行二段跳。这时再进双子山，在快到山顶的环形山道附近用二段跳到达一处原来到不了的石台，救出纺织工艾兰奇（纺ぎ手エイランチ）。回城把传说之布给她，可以选择一种制品。第一项为传说的袋子（でんせつのわぶくろ），可以在露天休眠时同时回复HP、BP和困倦度，不仅加快回复速度，而且困倦度可回复到零。第二项为传说的手套（でんせつのこぶぐろ），可加强攻击力。

在教堂与霍怀德牧师（ホワイト牧师）交谈，约好凌晨2:00在教堂外见面。武藏如约而至，牧师说教堂的钟被盗，并用自己的背帮武藏爬上屋顶，跳进屋里。武藏一落地，莉奇尔中尉（リキュール中尉）就下令乱射一气，又叫来几只怪兽围攻。但天一亮，怪兽就全被阳光杀死。走出教堂，武藏从牧师手中接过飞虎爪（かぎづめロープ），从井口滑了下去。取得五轮书水之卷后，他用水之力渡过水面，搬起教堂的大钟，从右边洞口通过矿坑将钟运回村子。牧师取走钟的同时，把天使像（てんしのぞう）送给武藏。用它能打开酒场地下那道石门。

走进石门，武藏先后用水之力渡过水池、浇灭火炎（要连续用水珠攻击），最后找到了封印水之纹章的怪物。

这个BOSS前后共放出三只火精灵，必须用水之力进行攻击，每消灭一只火精灵，BOSS就会倒下片刻，趁此机会用兰罡多击打它额头的亮斑即可。

第四章

就在武藏奋勇拼杀的同时，被困于鲁·科阿尔帝国内的弗莱姬公主也正设法自救。她利用身边的比邱塔特结晶再次念动召唤咒，不料正要与武藏决斗的小次郎（ユジロー）出现了。他很快被时髦首领托波所利用，要在这异度空间与武藏一战。

另一方面，毫不知情的武藏正走进睡魔森林，在小水池的中央就是被解放了的水之纹章。他站在纹章上发动水之力，池子马上干枯了，宝箱内正是传说的武具——（エキシャゴーグル）可以自动鉴定物品。

随后村长的妻子委托武藏处理水井干枯的问题（谈话中先选第2项，再选第1项）。在井底打开另一个水之纹章，水位就会发生变化。原来在水面上和水面下的两个宝箱分别装着武士的灵魂（サムライダマシイ）和军靴（ぐんじブーツ），前者是令蓄气速度加快的传说武具。

突然，天才首领艾德（天才リーダーエド）和巨汉首领本恩（巨汉リーダーベーン）出现了，原来他们就是偷钟贼。

武藏走出矿坑，向村长的妻子复命，谁知又要去（スクラップ置き场）取齿轮来修理缆车。先回城与工匠茨凯冈戴尔和木匠科克米戴尔以及师傅马尔德雷交谈，然后进入矿坑，再次跳到排气扇底下，但这回要向右走。在最深处的洞里放着4个齿轮，拿取右起第二个再与执事尤凯尔交谈即可。

武藏小憩片刻便又去找村长，不料村庄已化为一片火海。他立刻发动水之力，将10处起火点逐一扑灭（水之力发动后对准火舌按住"□"键直至扑灭）。稍加调查之后，得知曾有两个可疑人物在起火前出没于村中，难道又是那两个盗贼？

天亮以后武藏终于见到了村长，从而得到了历法表（カレンダー），村长的妻子又送了一袋粗盐（あらじお）。后者可将甘流岛（ガンリュー岛）入口处挡路的岩石化作一只小虫。前行不远即救出冶炼屋的托克（锻冶屋のトック），他会在城里帮武藏打制"真雷光丸"。而水之纹章被打开后，武藏找到了五轮书·火之卷。与此同时，小次郎前来挑战，并以弗莱姬相要协，武藏只能应战。

弗莱姬与武藏一起回城，见过执事尤凯尔，得知盗贼的骚扰成为相当严重的问题。武藏便同意去捣毁他们的巢穴。

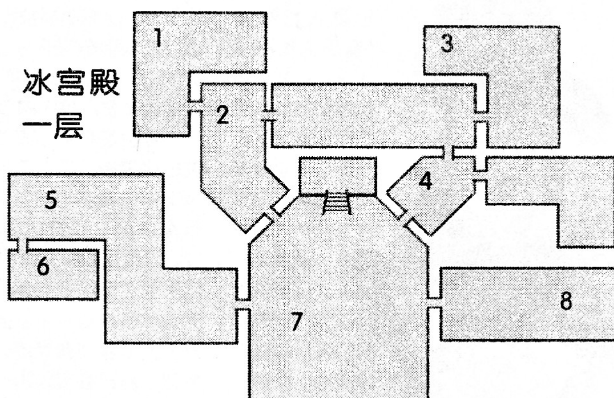
先与佣兵米诺、佣兵卡尔维、佣兵罗梭交谈，了解到盗贼的巢穴就在彷徨森林深处的冰宫殿，而通过彷徨森林的方法与将棋棋子有关。在图书馆翻阅资料之后，武藏就按照左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、再一直向上的路线进入冰宫殿。

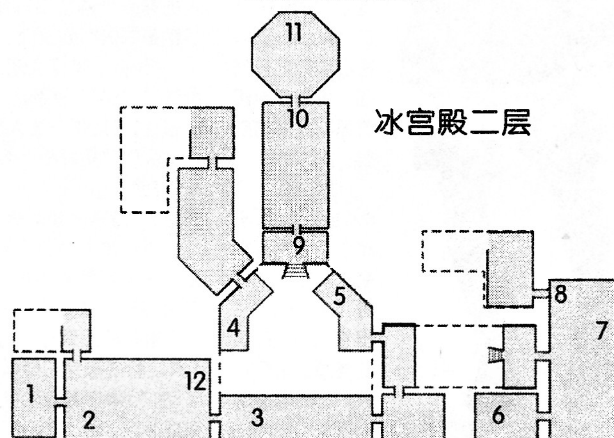
冰宫殿一层

1. 救出厕所的尼克吉尔（便所のニクジル）。
2. 门要用蓝眼（ブルーアル）打开。
3. 将屋里敌人全灭就能从箱子里取得红眼（レッドアイ）。
4. 救出科波尔·希福（クーパー·シュフ）
5. 宝箱中取得素敌之杖（てきなステッキ）
6. 让房间里的巨人将武藏扔起来可以到达二层。
7. 要用红眼打开门。
8. 宝箱里有艾德的兜裆布（エドのふんどし）。

冰宫殿二层

1. 保持满血的前提下全歼敌人可获得蓝眼。
2. 救出炼金术士沃尔特（炼金术师ウルテ）。
3. 要通过些处的钢针地面，必须吸收12处那个砸人的大铁块，从而获得特技金刚不死身（スチールボディ），发动后即可撞出一条路。
4. 获得传说的武具"希卡克鞋"（ヒキヤクシューズ），可以走上冰冻的斜坡。
5. 救出厨师哈拉敏（肉切りハーラミン）。
6. 先在别处吸收那种模仿武藏动作的敌人，获得假人（ダミーだコリャ）特技。在此屋中安放一个，待巨人走近时引爆，即可得到绿眼（ワリーンアイ）
7. 救出彬彬单身汉乐手（ビビンバッハ乐士）
8. 使用绿眼开门。
9. 先用火之力烧化冰层再用红、绿、蓝三只眼球开门。
10. 用火之力跳起，引燃两个灯台，下层的宝箱里有托博的手绢（トボのハンカチ）
11. 调查亮斑就会落下与封印火之纹章的冰龙战斗。路上的冰尖要用火之力烤化。





第五章

随着冰龙的灭亡，两个盗贼也遇上了麻烦。沃卡大佐对艾德和本恩的失败非常生气，二人只有苦苦哀求下一次机会。而此时的武藏也并不轻松，村长告诉他，弗莱姬公主向村里争收了许多钱。再向各商店主一问，原来是集资维修缆车，可是数目却高得惊人。武藏心中疑窦顿生，立刻去找执事尤凯尔。不料他对此事并不知情，而公主本人已离开亚克伊尼克城，前往蒸汽树。武藏找到菲里斯的家却不见他本人，最后在蒸汽树门外发现了被打晕的他。他说是弗莱姬要破坏蒸汽树，爆炸的危险又一次降临，并把开门用的零号阀门（0ばんハンドル）给了武藏。一进门，"弗莱姬"还想蒙混，可武藏早已发现了她裙子底下的尾巴。原来这个"公主"是时髦首领·托波假扮的。她见事情败露就丢下骗来的钱财逃之夭夭。而蒸汽树爆炸的时间更近了。

这回关阀门与上次类似，只是有几个被拆下来了，最好先收集齐再逐个关闭。成功之后，武藏把集资款交还给村长。

现在要从矿坑进入原来的井底蓄水池（アミヤク村贮水池），在旁边的侧洞内打开火之纹章，宝箱里是烹调锅（おりぁうりナベ），让爆发的火柱冲破洞顶的泥土，就能爬上去取得五轮书·风之卷。发动风之力以后再按攻击键就是旋风攻击，既可以抵消狂风的阻力又可以钻破某些松软的地面。武藏本想钻开条道路，不料贯穿了岩石，摔下彷徨森林，刚好掉到莉奇尔中尉和布兰迪大尉（ブランディ大尉）面前。莉奇尔立即把他封进绿水晶，结果由于没有兰罡多反而对武藏什么也干不了。等二人离开，武藏就从里面打碎了水晶。

一进村就听说缆车站出事了，原来是只大爬虫在捣乱。于是武藏从亚克伊尼克城乘上缆车，给了爬虫一记重击。受伤的虫子爬上山坡，敲破排气扇之后消失在洞中。武藏尾随而致，用风之力吹散毒雾，向洞穴深处走去。途中他救出穆什·瓦吉尤，宝箱中拿到矿工的镐（こうふのつろはし），用地之力震露岩石铺平道路，进入一处积满有毒废液的山洞。宝箱里是坏油灯（こわれたカンデラ）。从这里先向右上方的洞口走，用风之力冲破狂风区，吸收"跳步"通过斜坡和尖刺地面。后面一处要留心些，先放出雷光丸刺中妖花。然后立即跳过深沟，这样仍有时间吸收特技。

不远处又是一部排气扇，用兰罡多打开电源就能登上左边的洞口，深入爬虫的老巢。武藏一路左行，救出音乐团长巴拉扬音



乐团长巴拉扬（音乐团长**バラヤン**）和骑士团长坦希奥奈（骑士团长**タンシオーネ**）。后者会传授坦希奥奈的穿宫杀（**タンシオーネ·タロスアタック**）。最后用风之力钻透地面，就又回到了废液洞。此时再走右下方的洞口，乘上滑行车，在尽头处钻开地面，见到了封印着风之纹章的怪兽。

对这个BOSS不能急于攻击，首先得学会躲。当它的头垂下时再用兰罡多打它头部的亮点。来回几次，它的尾尖就会发光，这时用旋风攻击它即可。

第六章

打开的风之纹章上刮起一阵龙卷，武藏被抛到村旁边的森林里。这时约翰和雷诺再次出现，把约翰的笔记（**ジャンのメモ**）交到他手中。按着那上面的提示，武藏在"空"的日子里（即当天标志为空）走进蒸汽森林。等到7：00钟，天空下起了大雨。他先打开地之纹章震落岩石，接着爬上崖顶打开了风之纹章。一股旋风把他带上飞空塔。

塔共三层：第一层要用地之力砸下三个开关（每个砸两下），再用水之力跳进大门；第二层需点燃三个火堆；第三层就是五轮书·空之卷。发动空之力后只要按住"×"键就可以浮在半空。

此时，鲁·科阿尔帝国的云间城堡来到近前，它吸光了飞空塔的比邱塔特能源。无畏的武藏乘机打进内部，决心救出公主。

前面的一段路只要善用空之力即可通过，打败巨汉首领·本恩之后会进入传送室，来回穿过墙壁即被传送，从再次走出房门开始就要按照村长所赠历法表上记载的顺序进门，而且必须灵活运用五种力量。有的开关要用地之力多砸几下，有一处需浮空片刻才能通过。进入空之纹章的门以后，只能下落一层并向右走，出口处的门没有任何标记。

紧接着，武藏打败了天才首领艾德，闯过帝国机械化士兵的重重封堵，来到托波的舞台。这里必须按照音乐的节拍按键，奏出与托波相同的乐曲，急不得，慢不得。不久，封印空之纹章的机器塔出现了，泛着绿光的椭圆窗口是它的弱点。

帝国最高首脑泰奇拉总统眼看重重机关尽数被破，只好用弗莱姬这最后一张王牌交换武藏手中的兰罡多。突然沃卡大佐半路杀出，揭露出泰奇拉弑君篡位的恶行。原来他就是帝国的王子，那个曾被锁在阿米亚克伊村的约翰。可惜他忽视了身后的波尔多少尉……事到如今武藏也只能交出兰罡多换回弗莱姬。可是连泰奇拉也没想到，自己会成为由他亲手解放的暗之魔人的第一个牺牲品。那柄费尽心机得来的兰罡多很快回到武藏手中。

"什么是英雄武藏的纹章？约翰早点告诉我就好了！"武藏心里想着，一个空翻跃上石台，身后传来魔人那沉重的脚步声。可巧小次郎又来挑战，结果被魔人吸入体内，从而使魔人进化。当武藏找到被吹飞的弗奈姬时，身后已经没有任何退路了。

对付魔人第二形态关键在于绕圈子。在保持一定距离的情况下坚持跑圆圈，等它用尾巴攻击之后（只要距离算准就根本打不着）马上返身跃起打他额头上的晶体，4次之后就躲到它身体下面，如果它喷火就不动，如果它砸地就撤出影子并防御，随后它要喘气，乘机赐它一刀兰罡多。接下来还是绕圈……

最终形态的魔人相当灵活，有好几种攻击手段。每完成一种之后它会回到场地中心稍停瞬间，且体色变白。必须抓住这时机掷出雷光丸吸收它，成功后它会变成球形，接着就是兰罡多的时刻了。

暗之魔人再次被打倒，兰罡多又回到螺旋塔的结界之内。勇敢的剑士武藏的传说还会继续流传。

敏克捕捉大全

在世界的各个角落存在着一种叫做敏克（**ミンクー**）的珍惜动物，目前只有13只了。它们经常把长寿梅（**チョウジュベリー**）含在嘴里，而且只会在晚上22：00之后出现。如果有机会见到一只敏克，只要将它抓起，就会被吐出来，这就是增加HP上限的秘药。虽然它们露面时间很短，但是会在它们出没的地方留下紫色的排遗物，抓住这点儿蛛丝马迹就更容易找到它了。下面是全部13只敏克的出现地点。

1. 先沿山坡出村子，找到写有"**ふたご山いりぐり**"的木牌，沿着这一侧的山壁向左走到头即可发现。

2. 从写有（**スチームウッドの森**）的路牌旁的路口出村，见到另一个路牌的拐向左边的睡魔森林（**すいまの森**），在树林边有一块牌子上写着彷徨森林、基地方向（**さまよいの森**、基地方面），从这里向前不远的树林里有条小路（没有过河），走到最里面即可。

3. 走进双子山（**ふたご山**），沿着河道向左走，并利用河中竖起的三根木杆跳到对岸，向山顶前进，在遇到的第一个洞口处向下跳，空中尽量拉向左，成功的话会落在一块小平台上，那里会有敏克出现。

4. 第二章结束后武藏就拥有了地的力量，并使地的纹章解脱封印。此时从标有蒸汽树之森（**スチームウッドの森**）的牌子处出村，叉路向右，进入蒸汽树（**スチームウッド**）的区域，在路左侧的某根管子可以通向地的纹章（**地の纹章**），在纹章上使用地的力章，前方崖顶的巨石就会落下，山壁也可以攀爬，敏克就在顶部。

5. 在去矿井下的地底湖拿取幻之花（**まぼろしの花**）的过程中，留意一下湖边的石台，那儿也有一只。

6. 武藏取得水的力量以后，从标有蒸汽树之森（**スチームウッドの森**）的牌子处离村，向左进入睡魔森林（**すいまの森**）。在桥头使用水之力后下水，沿河上行可进入一小块被树木包围的空地……

7. 在双子山（**ふたご山**）的河岸上使用水之力，沿河水一直向左走即可发现另一只敏克。

8. 在打败第二章中封印地的纹章的怪兽后，返回那个盆地一样的战场，敏克就会出现了。

9. 进入第四章以后，从村子里的井口爬下去，在水的纹章（**水の纹章**）上使用水之力，周围的水位会发生变化，此时再借助水之力就能到达敏克出现的石台上了。

10. 与缆车站相贴的山体有一部分是可以攀爬的，顶上有一个通风口，这周围会出现一只敏克。

11. 当剧情发展到第五章时，先从矿井进入原来的水井底部，那里有一个原来在水下的洞口，它的尽头就是火的纹章（**火の纹章**），使用火之力将其打开，顶部的泥土即被冲破露出洞口，从洞壁内侧爬上去就又能找到一只。

12. 第五章的后半程会有一只巨虫袭击缆车站，武藏用缆车把它撞跑，它随之打破山顶的道风口，并爬了进入。在这之后即可从那破洞跳下，向左走就会见到敏克。

13. 在去往巨虫巢穴的路上有一处竖井，顶部装着排风扇，在这竖井的底部能找到最后一只敏克。

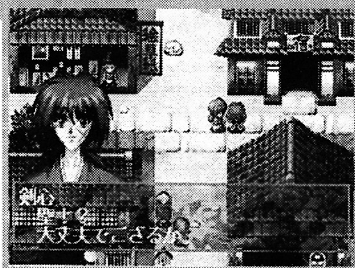
等十三只敏克都已找到之后，前往彷徨森林（**さまよいの森**），一走进去就会有一只巨大的敏克从天而降。虽然它嘴里没有长寿梅，但只要不断地打它，它就会在逃跑之前丢下满地的金币和HP、BP回复品，玩具屋里也能见到它的模型了。

文、绘图/刘鹏　责编/PERFECT

浪客剑心·十勇士阴谋篇

漫画游戏
浪客剑心

不要总是抱怨现在的游戏不好玩。其实把一款游戏彻底玩"透"的感觉比走马观花的过一遍要惬意的多，努力收集所有的特殊道具、达成最终职业后是极有成就感的。而后你要做的就是准备投稿了，能够与人分享你的研究成果不是更有乐趣吗？



PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日：97 年 12 月 18 日	

★"九字切太刀"与"十字纹怀刀"：圣的情节中，与剑心成为伙伴后，与下妻町西边的年念和尚对话，会发生帮助年念寻找失踪香炉的情节。当年念说寺庙不允许女性入内时，一定要将薰留下，不然，以后不会再有机会。在寺中洞穴可找到"九字切太刀"（祭祀用刀，不能装备）。辉的情节中，在横滨的修道院前与少女对话，会发生寻找消失在修道院内姑娘的情节，可得到"十字纹怀刀"。

★"那托の型"：斋藤（苍紫、辉的情节）加入后，去东京东部民居中找到平八郎。与他交谈后，他会到私塾中去。向右到私塾中与他对话，再去警署与警长对话，再去私塾，与留间十兵卫交战。胜利后，该情节告一段落。以后剑心加入了，再来与平八郎对话，主人公便会从平八郎那儿学会"那托の型"。

★道场的宴会：剑心加入后，去神谷道场，圣与薰、剑心对话后会发生做菜的情节。卖掉挂轴后去买菜吧！

★最强之剑：情节推进到一定时，在东京会遇到炼剑师，之后在涉川町还能遇到一次。以后去下妻町（要求在这之前未和剑心一起来过），在薰摔倒后，老人会问是否带她去旅行，此时一定要回答否。然后主人公与右边两人对话得知关于"ハスシの里"的情况。于是前往那里，击败守关人进入村子并得到火焰书，把它给予守关人后便可以离开了。从此再进入日光就会遇到犯病的炼剑师！而后去下妻町与人对话，再去守关人处，他会炼出最强之剑给你（他同时也死了）。在日光，你如果给了他"人丹"，则会得到"凉云"，反之则得到"青岚"。

★摆箱子游戏：与薰去找"九字切太刀"时，坚持不肯留下薰的话，就可与薰养病家的老人谈话，帮老人清理仓库（摆箱子）。

★晋太郎事件：找到南里家的地图之后，去涉川町左上角的卖饼人处，会发生晋太郎事件。出町后再入町，又可遇上晋太郎，他逃掉后，可在右下角的仓库那找到他。然后再出町后回町，会得知晋太郎被捉，那么去皇海山救人吧！

★海盗事件：去过麻生山后，前往地图右边的船港，花 200 钱坐船出海就会发生海盗事件。

★火灾事件：去过麻生山后前往日光。日光北部发生火灾。进去救人吧！

★幽灵事件：日光火灾后，去新座村与左上方屋中男人对话，会发生除幽灵事件。

★治病事件：幽灵事件后，去东京找一些生病躺在床上的人，而后与薰谈话便会发生为病人配药情节。每次找到病人，要去问薰配药材料，问玄斋老人药物的所在地。在找到材料后回到薰那儿配药。注意，治什么病拿什么药，拿错了或拿多了药的话是会喝死人的！

1. 头痛药：病人在道场左边小屋中。"赤い花"在一位丢失钱的夫人手里，把右边梳妆台上的钱交给她便可。"白い实"在惠家左边房中长着。

2. 腹病药：病人在头痛病人下方屋中。"青い根"在惠家上方的院里。"黄色い花"要与新座村居民家中的夫人用真珠换取（游戏中是"真珠"，非"珍珠"）。

3. 眩晕药：病人在东部右下方的屋中。"紫の根"在东京某民居里的大婶手中。"桃色の实"在下妻町工厂。

4. 解酒药：病人在酒店。"赤い根"在涉川町一居民手中。"青い花"在日光绘草纸店前女孩手中。

5. 恶寒药："白い花"在东京某民居中的老奶奶手上。"黄色の实"在下妻镇一少年手上。

6. 退烧药："桃色の花"在涉川町河边女孩手上。"青の实"在涉川町家中女孩手中。

7. 止咳药："紫の花"要用龟甲与佐佐木平八郎门前少女交换。"赤い实"在东京菜店前的女人手中。

★四十张绘草纸：从关原妙那儿可以知道共有四十张绘草纸（只找到了三十九张），下面先介绍可在店中买到的：

东京：根津、穴山、藤田五郎 壹（斋藤加入）、四乃森苍森 壹（苍紫加入）、伊三、清海

下妻町：海野、由利、幸吉、藤田五郎 贰（辉才能买到），四乃森苍紫（圣）、笕

日光：斋藤一、土方岁三、伊庭八郎、冲田总司（火灾后去）、绯村剑心 贰、神谷薰 贰、明神弥彦 贰、相乐左之助贰

横滨：才藏、望月、真田

下面介绍特别得到的：

人斩り拔刀齐：当操作者为剑心时与日光武器店附近的男人交谈

绯村剑心 壹：去过神爪里后，与时川对话

神谷薰 参：薰加入后与东京前川道场前男人对话

神谷薰 壹：与横滨街上站着的一个外国人交谈，回答"はい"可得

明神弥彦 参：辉在"赤べユ"与薰对话

明神弥彦 壹：下妻町一房屋中地下屋中参加纸人相扑比赛，胜横纲后得到。要先与右下角老人对话得到一纸人（可无限次得到），再与左上角的人对话参加比赛。

喧哗屋斩左：与东京东部民居处左下方一男子交谈

相乐左之助 壹：剑心加入后，再与上面说的男子交谈

关原妙：有十张以上绘草纸后，与津南对话

三条燕：有二十张以上绘草纸后，与津有对话

悠久山安慈：打败穴山后，与新座村右下方屋内老人交谈

四乃森苍紫 贰：打败笕后，与上面说的老人交谈

高荷惠：治好眩晕病人后得

濑田宗次郎：得到田利的地图后与下妻町绘草纸店前一女子对话

比古清十郎：剑心加入后与上面说的女子对话

卷町操：与横滨一位名叫义光的男人对话

★十二朵花：圣与燕对话后（以后可将花送与燕）；辉发现御庭番众墓地后（在叶隐山，要将花献上），就可以去各地采花，一次只能拿一朵。下面是有花的地方：我孙子の森、竹林、鬼婆の谷、南の沼、茂原の森、灵山、叶隐山、皇海山、伊香保の森、麻生の山、美浦溪谷、镇守の山。

★九种食物：找到下文的九种食物后就可以给玄斋的两个孙女吃。九种食物的位置如下：

柏饼：新座村村家厨房里的老奶奶手中

煎饼：涉川町摊贩那买到

ビスケシト：日光南里家厨房的佣人手中

馒头：在日光旅店住宿，随机可得

あめ：日光火灾后，左边房中被救女孩所赠

水饴：被救男孩赠送

チパン：卷町操处得

团子：濑田宗次郎处得

チヨコレート：横滨武器店旁屋中外国人手中

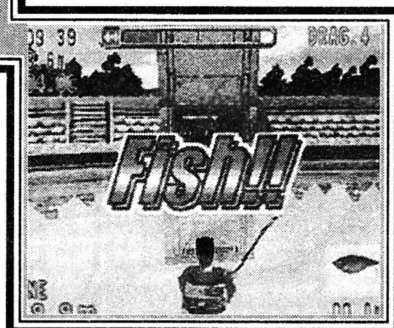
文/童希俊　　责编/PERFECT

垂钓巴斯鱼

钓鱼乐趣 家中享受

世嘉推出的“GET BASS”在街机上风靡一时，没想到家用机也推出了类似之作，真可说是玩家的一大幸事。这种新形态的游戏仿真度很高，带给人们的乐趣非常之大。

PS　厂商：ASCII　类型：模拟
发售日：98年冬季发售





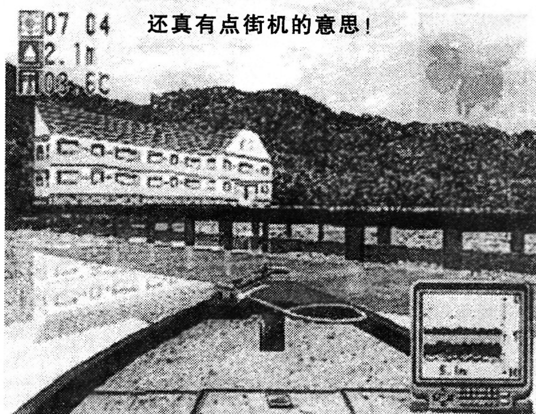
▲全 POLYGON 方式构造。

真实是本作的最大诉求

本作从鱼的生态到湖的状况都加以模拟，是个彻底追求真实性的钓鱼游戏。除了要满足钓鱼迷的多样化要素之外，在学习模式中也配置了专业的用语辞典，即便是初学者也能安心享受。游戏有4个各具特色的湖，风景美丽无比，玩家还可自行设定季节、天候、风向甚至水质等等细微特征，可说是非常体贴。由于也能对应 AC 和 DS 手柄，临场感有所提高，最绝的是将来同时发售的专用钓鱼操纵器，又离街机近了一步。

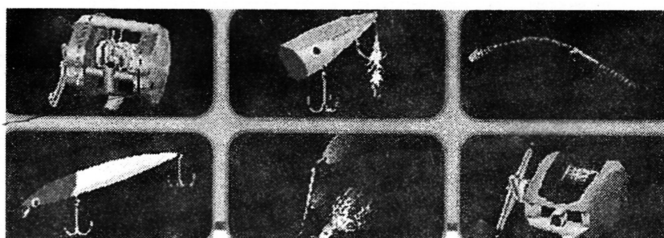


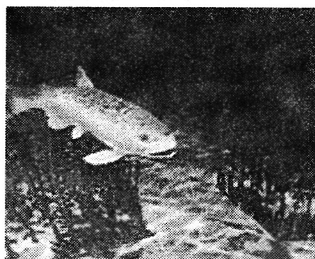
▲可震动的专用手掣，若价格合理，玩家不妨用它来获得最佳手感。



还真有点街机的意思！

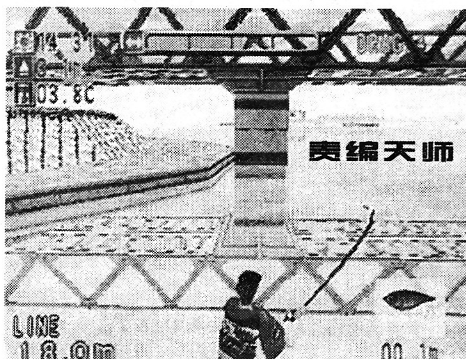
▲操纵着小艇自由地在湖上移动，寻找钓鱼的地点。移动中画面右下方会有鱼群探知机显示状况，它能显示出水中的障碍物和地形以及鱼群等信息。画面右上方的是地图。





▲▶钓具共有十种（钓杆、绕线机、鱼线）。像上面那么多饵针，就要依鱼的特性来选择。本游戏中，鱼上钩了，画面也不像街机那样切换到水中去。如同现实，你要一面观察湖面变化，一面想像鱼在水中挣扎的情景。一旦鱼完全上钩，才重播刚才水中的场面。右面的鱼看上去一点也不凶恶。

放长线才能钓大鱼



责编天师

驾船移动找到不错的地点后，就到了放线的场面。方式共有放长线和放短线等五种。甩杆后就要卷线等鱼上钩。大家都知道钓鱼时不能放过“溜鱼”的过程，鱼上钩后要左右轻摆鱼杆，太用力的话，饵就被吃掉了，鱼还会跑掉哦！

最后想说的是，PS 这直逼街机的画面令人感动。

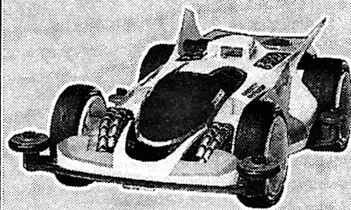




迷你四驱

GB天地 佳作连台

时下，迷你四驱在日本、台湾都十分盛行，甚至台湾某些游戏书刊中竟然辟出版面来专门介绍四驱车的技术改造，可见其火热程度非同一般。另外，据说武汉市也出现了能够同时供三人比赛的长达400米的四驱车赛道，不过美中不足的是价格问题。



GB	厂商：ACSII	类型：RPG
	容量：4M	

在游戏中玩家可以轻轻松松地就成为“迷你四驱”的顶尖车手。

操作指令

★家中

いどう 移动

ミニよんく 赛车

├くみたて 装配

│├ツールボックス 工具箱

│└ペーツそうこ 零件仓库

├ぶんかハ 拆卸

└なまえ 更名

じたくボックス 整理工具箱

├いれかえ 交换仓库中的零件

├そうこへ 放入仓库

├せいり 交换位置

└データ 零件说明

そうこ 仓库

├いれかえ 交换位置

├ボックスへ 放入工具箱

├すてる 抛弃

└データ 零件说明

テスト 试验（先用方向键选择赛道）

スタート 开始

├つづける 继续

├せめる 中止

└コースへんこう 更换赛道

きろく 存档

つうしん 通讯对战（该指令在取得オータム杯并战胜てっしん后才会出现）

せってい 调整文字显示速度

せいせき 成绩

├トロフィー 查着奖杯

├コースレコート 单圈最好成绩

├マシンせいせき 赛车成绩

└もどる 退出

注1．地图画面中同时按方向键与B键为加速跑。

注2．战胜てっしん后，该处指令栏中会出现“きょうか”指令，此后便可在此由てっしん为主角改造赛车零件了。

★模型店中

いどう 移动

はなす 交谈

ボックス 工具箱（零件、赛车）

せいせき 成绩

かう 买（パーツ 零件、ミニよんく 赛车）

うる 卖（パーツ 零件、ミニよんく 赛车）

せってい 调整

注：ボックス·ミニよんく指令中及以后比赛期间查看赛车时，按START键可显示零件磨损度、零件重量；按SELECT键可查看赛车状况（整体）。

★有赛道的学校、公园等比赛场所中

いどう 移动

ボックス 工具箱

せハせき 成绩

はなす 交谈

せってハ 调整

コースをる 观看赛道

くさレース 比赛

├スタート 开始

└ボックス 工具箱

★参赛场地（一般位置不固定，只有とうきょう的ミニよんくタワー是专门进行大型车赛的场所）

レース 决赛

よせん 预赛

其它指令同上

注1．大型车赛必须先进行预赛，在限定时间内跑完全程，此后才能进入决赛。

注2．进入决赛后需一鼓作气，击败所有对手才能夺杯，中途若败一场则要从头再来。

注3．车赛中

コース 观看赛道

はい 更换零件（所用时间计入比赛用时）

いいえ 继续比赛

攻略指南

学校里的某一天，Jim在同好友们的交谈中，被精彩的迷你四驱世界所吸引，并决定成为其中的一员，为赢得在各地举行的四驱车赛而努力。

放学后，Jim回家取了钱后便赶往玩具店（おもちゃのナガト）购买比赛用车，有六种型号可选。之后就要买些其他零件对赛车进行初步改装了。

在学校中，Jim在车赛中战胜了好友しょうた和まもる后，得知おもゃのナガイ杯将在赛场（レースじょう）举行。初获胜利的Jim尝到了甜头，马上赶往竞赛场参赛。因为是第一场杯赛，所以难度不大，轻松击败对手后，即可获得第一个奖杯了。

没事的时候，Jim就在镇上闲逛。无意中，Jim发现在公园（こうえん）中居然有新的赛道出现。既然有志同道合的人在场，自然免不了要较量一番了。取胜后，不知从哪钻出个陌生人，居然开口就向Jim挑战，要与Jim在竞赛场中一决高下。细看之下，此人倒颇有贝吉塔的狂傲。

面对陌生人的挑战，Jim自然不甘示弱了，赶到竞赛场时，JET杯已开始。连胜数人后，又使挑战者くろさわ落荒而逃，Jim终于取得了JET杯。路过此处的つちゃ博士被Jim的实力吸引，认为他素质极佳，希望他能去参加オータム杯的比赛，并告之乘公共汽车可去比赛地区とうきょう。

博士的话始终回响在Jim的脑海中。为了再次证明自己的实力,Jim来到了车站(**バスていりうじょ**),与好友**まもる**和**たくや**交谈一番后,便一同前往**とうきょう**。

来到**とうきょう**后,Jim先四处逛了一下,熟悉环境。在**とうきょうタワー**可遇见**あや**与**テツ**兄妹俩,Jim发现新的3型赛道地质与以往有所不同。在此处有三处商店,可只有百货商店(**デパート**)才可更新装备。

找到迷你四驱塔(**ミニよんくタワー**)后,Jim怀着初次参加大赛的兴奋心情报了名。接下来要做的就是闯过预赛了,这对目前状况不佳的Jim来说,可不那么容易。决赛中,除了**とうきち**有点麻烦外,其余4人对自己都无法构成威胁。取得冠军后,Jim得到了一个实用的奖品——升级了的新工具箱。随后,**つちや**博士再度出现,带着Jim前往他的研究所。

在研究所中(**つちやけんきゅうじょ**),博士告诉Jim,光用现成零件是无法达到四驱赛车的高手境界的,要进一步提高自己赛车的速度,必须学会自己改造赛车(这也是本款游戏的最大乐趣所在)。为了这个原因,博士带着Jim来到了他的老师**てっしん**的住处(**てっしんのかまど**),请**てっしん**收下Jim作徒弟。没想到这老顽固(龟仙人?)非要先见识一下Jim的实力不可,没办法,只好与他在赛车上见真章。胜过**てっしん**后,他终于肯向Jim传授改造之法。

回到家后,Jim收到了**とうきち**的来信。信中声言要一雪在**オータム**杯赛中败给Jim的耻辱,因此邀请Jim前往他家一较高低。在此之前,可在**つちやもけいてん**买到新型号赛车**づうつクヤイバー**。

作好准备工作后,Jim来到了**とうきち**的公馆(**とうきちのやしき**)。他果然身手不凡,再次战胜了**とうきち**,取得**リッチマン**杯。之后,**とうきち**告诉Jim,**リョウ**是这一带的四驱车高手;**つちや**博士也带来口信,说LV2级零件已有售。

Jim更换了装备后,来到了郊外的竞赛场(**たかげレースじょう**),帐蓬中正在举行四驱车比赛。当然不能放过这个锻炼的好机会,经过一番拼杀,Jim终于战胜了对手们。可其中之一的**じろうまる**不甘失败,找来**リョウ**复仇。这下倒好,方便了Jim会会这位高手。

胜过**リョウ**后,他会告之**とうきょう**地区的**ウインター**杯赛即将开始,希望能在比赛中再次见到Jim,并称那里有LV3级的零件出售了。

Jim告别大家再次回到**とうきょう**,更新装备后便参加了比赛。成为**ウインター**杯赛冠军后,作为奖励,Jim的工具箱再度升级。

比赛中,Jim结识了**ゴー**和**レツ**兄弟俩。赛后,他们邀请Jim去做客。来到**ふうりんちょう**处**ゴー**和**レツ**的家(**レツとゴーのいえ**)后,在交谈中得知在**さがみもけいてん**有比赛,于是大家结伴同行一起参加了**さがみもけいけい**杯赛。

Jim取胜后,与大家相约在**スプリング**杯赛上再见。到达**とうきょう**的**ミニよくタワー**后得知赛场尚未完工,**スプリング**杯赛将延期举行,没办法,Jim只好打道回府。到家后,Jim收到了**おおがみ**博士的邀请信,认识前辈的机会自然不能错过,马上动身吧!

来到在**おおがみラボトリ**的研究所(**おおがみけんきゅうじょ**)后,才知道博士其实是想试探Jim的实力。费点周折,胜过了博士的五位弟子后,女弟子丁也忍不住要向Jim挑战了。取胜后,作为纪念可以拿到**おおがみけんきゅうじょレース**奖杯。

耽搁了这么长时间,该是动身参加**スプリング**杯赛的时候了。迷你四驱的世界真是人才济济,兴旺发达呀,大赛规模一次胜过一次。此次进入复赛的选手已达到8人之多,但对身经百战的Jim来说,已不是什么大阵仗了。战胜对手之后,Jim取得了**スプリング**杯,当然,工具箱也会跟着升级。

赛后,初次露面的**カイ**带着失败的屈辱回到**おおがみ**博士创办的四驱车学校(**おおがみがくえん**),并希望Jim前去与他再较量一番。

面对挑战,不能不理,Jim坐车来到了**おおがみがくえん**的**こうしや**。与**カイ**交谈一番后,Jim被带到了竞赛场(**レースじょう**)先与**カイ**的同学比试,不客气的将四人击败后,Jim又来到机场(**がくえんかっそうろ**)上,与**カイ**单独较量。

Jim取胜后,**カイ**因比赛败北,而向**おおがみ**博士请求处分。好在博士此来另有目的,要找Jim有事相商。回到**おおがみ**博士的研究所后,Jim听到了一件怪事;长久封闭的研究所旁的山洞居然被打开了。毫不迟疑的来到山洞(**しょうにゅうどう**),Jim见到了两个陌生人**レイ**和**グン**,原来是不甘失败的**おおがみ**博士的学生请来助阵的人。

毫不胆怯的Jim先战胜了这几个学生,之后再向**ゲン**、**レイ**和**くろさす**挑战。取胜可真不易,而**つちや**博士出现得也算及时了,他告诉Jim,**サマー**杯赛即将开始,希望Jim务必参加。

经历了这许多事,好歹要休息一下吧?Jim先回了趟家。在家中,他收到了来自**とろきょら**的**トイランド**的信,告之商店最近进了批新货,请Jim前去选购。正好要去**とうきょう**比赛,Jim即刻动身了。

更换装备后,Jim再次来到了迷你四驱塔。为了参加这次大赛,你对以前的经历可有感想?此次**サマー**杯后,**つちや**博士将亲自宣布Jim获得优胜。一番鼓励之后,各位就可欣赏结尾了。

……且慢,怎么又回到比赛现场了?

对了,在**とうきょう**不是还有一座高楼没进去过吗?那里将会发生一场怎样的四驱车赛呢?敬请期待:与前辈们的战斗!

心得体会

1.熟悉赛车的朋友们都知道,为了让赛车在比赛中取得好的成绩,通常要让新的赛车马达在赛前空转片刻,从而使马达达到最佳运行状态,在本款游戏中也是一样,赛前最好让新马达热热身,使其磨损度超过10(马达的最佳运行状态时的损耗度应在10~15之间),这样赛车才会跑出最好的成绩(损耗度低于10时马达呈加速状态,损耗度高于65时马达呈减速状态)。

2.赛车轮胎的附着力随着损耗度的增加会逐渐减弱,从而影响到赛车的速度,所以在轮胎的损耗度达到60以后,就要考虑更换了。

3.赛车的卖法较为特殊,须先拆除全部零件方可卖出。

4.一般来说,跑直道应使用转速大于扭矩的马达,跑弯道则应使用转速小于扭矩的马达,这样能使赛车跑得更快,但从夺取第八个奖杯**スプリング**杯时起,就应视具体情况区别对待,不必在一堵墙上撞死。

5.随着情节的发展,主角所在城镇的车站会不断出现新的目的地,新出现的城镇往往是情节进一步发展的关键,所以没事儿要多往车站跑跑。

6.在参加比赛夺取奖杯之前,别忘了到附近的商店去瞧瞧,一般情况下都能找到新的高级零件。

7.取得第五个奖杯**ウインター**杯后,**さがみもけいはい**杯开始,从此时起,主角



便拥有了控制赛车速度的特殊能力，在比赛中若按住 A 键，可使赛车加速。该能力若运用得当，常常可以起到反败为胜的作用，可惜的是每圈比赛只能使用一次。

8. 最后送给大家一句话：兵无常势，水无常形（不是我说的），当遇上强大的对手时，要适时改变战略方可克敌制胜。

9. 取得**ウインター**杯后在**とうきょう**地区的**つくもや**会出现**こうかん**菜单，当手中有损耗度达 99 的零件时，可在此处交换（似乎没太大用处）。

改造零件图表

序	名称	适用	用途
001	スチール	全部	重+0.1,发热-6,耐久力+4
002	ステンレス	全部	重+0.2,发热-8,耐久力+8
003	アルミ	全部	重-0.2,发热+4,耐久力-4
004	ヤラミック	全部	重-0.4,发热+,耐久力-8
005	ゴム	轮胎(タイヤ)	重+0.1,グリップりよく+2,耐久力-4
006	きょラガゴム	轮胎	重+0.2,グリップりよく+4,耐久力-8
007	チタン	全部	重+0.1,发热-2,耐久力+6,稳定性+1不详,
008	ZMC	全部	转数+,扭矩-
009	スピードギア	马达(モーター)	转数-,扭矩+
010	トルクギア	马达	转数+,扭矩+,发热+
011	デュアルギア	马达	转数+,扭矩+,发热+
012	デュアルギア SP	马达	转数-,扭矩-,发热-
013	ダウンギア	马达	转数+,扭矩-
014	けいりょう TZ ギア	马达	转数-,扭矩+
015	SP トルクギア	马达	重+0.1,稳定性+1
016	スペーサー	导轮、龙头、サイド、尾翼、凤尾	重+0.2,稳定性+3
017	ビッグスペーサー	同上	稳定性+1,耐久力-6
018	ヤーフティチップ	同上	稳定性+2,耐久力-10
019	SP ヤーフティチップ	同上	くうりきせいのう+2,ダウンフォース-2
020	くうりきちップ	龙头、サイド、尾翼、凤尾	くうりきせいのう+3,ダウンフォース-3
021	SP くうりきチップ	同上	くうりきせいのう-2,ダウンフォース+3
022	ダウンフォースチップ	同上	くうりきせいのう-3,ダウンフォース+4
023	ダウンフォースチップ Z	同上	稳定性-1,耐久力-6,
024	エアロチップ	同上	くうりきせいのう+1,ダウンフォース+2
025	SP エアロチップ	龙头、サイド、尾翼、凤尾	稳定性-1,耐久力-10,くうりきせいのう+2,ダウンフォース+4
026	ストレージチップ	电池	容量+6,功率-1
027	ダブストレージチップ	电池	容量+10,功率-3
028	パワーチップ	电池	容量-3,功率+2
029	ハイパワーチップ	电池	容量-6,功率+4
030	ペアリング	导轮	稳定性-1,摩擦阻力-10
031	ハイブソッドペアソング	导轮	稳定性-2,摩擦阻力-20
032	グリップアップ	轮胎	重+0.2,グリップりよく+3
033	SP グソップアップ	轮胎	重+0.4,グリップりよく+6
034	ノーマルホイール	轮胎	オロード→0,不适于所有轮胎
035	デコホイール	轮胎	テフ→0,重+0.2,整车稳定性+10
036	リバースチップ	全部	强化还原
037	エボクリスタル	全部	强化增强,数据不详,需与其他零件配合使用
038	スーパーエボクリスタル	全部	强化增强,No.037 加强型
039	メガエボクリスタル	全部	强化增强,No.038 加强型

注 1. 龙头 **バンパー**　尾翼 **ウイング**
凤尾 **リヤー**　导轮 **ローラー**
轮胎 **タイヤ**　电池 **でんち**
马达 **モーター**　附件 **オプション**

注 2. 重量 **おもさ**
强化程度 **きょうかすう**
耐久力 **たいきゅうど**
容量 **ようりょう**
功率 **パワー**
转数 **かいてんすう**
扭矩 **トルク**
发热率 **はつねつど**
耗电力 **しょうひでんき**
稳定性 **あんていせい**
摩擦阻力 **まさつりょく**

注 3. 零件不可进行超强化程度的改造，否则会爆炸，直接增加零件损耗（当然，为了看一下改造厂爆炸的情景也是值得一试的）。

4. 未注明数值表示不确定，随情况而变。008 号零件 ZMC 极难获得。

文/吴飞　　责编/PERFECT

★★★ 足球游戏新体验





责编天师

VR 射手 2～世界杯版



最终 BOSS 世嘉队

足球运动，可说是全球第一运动。相信本刊就有不少球迷读者吧！三维游戏因为能够虚拟现实，它带给人们的真实感是前所未有的。球类，正和赛车一样，被各大厂商制成游戏，体育爱好者们也可以在屏幕前过把瘾了。

街机制造商世嘉企业，对此可说是乐此不疲。其最负盛名的足球就是 VIRTUA STRIKER 系列。早在 1994 年，世嘉就利用当时最先进的 MODEL2 基板成功推出了本系列的第一代，随即引起了轰动。

到了 1996 年，MODEL3 研制成功，VR 战士 3 推出。人气作品续集的制作就成了新基板的主要任务。当 VS2 面市后，一场街机足球赛的高潮出现了，时至今日，人气根强。

除去良好的操纵感外，世嘉致力于营造一个足球场中所特有的氛围，在 VS2 中对观众席和广告牌的刻画可说是达到了另一个顶峰——热情的观众们摇旗呐喊时的画面非常自然流畅，而广告牌子上也不再有游戏厂商的字样。

适逢 98 法兰西世界杯举办之际，世嘉又推出了 VS2～98 版。增删了几支球队以符合世界杯 32 强，另外，在每只球队的平衡度方面作了更加细微的调整，技术型或是力量型队伍都有加以考虑，攻防时的盘带或抢断球时玩家可以体会到。这回在单打时将可同时选择两只球队的有关信息。在己方的战术上，进攻型、防守型、全攻全守等打法做到了可随时切换。

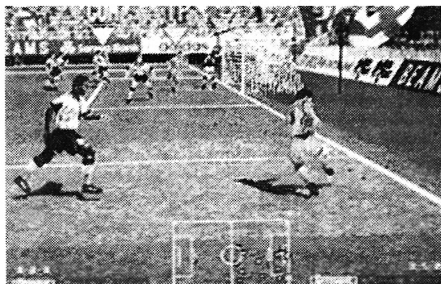
由于本系列一直都是蓄力射门的规则，在时间槽的长度上也做了调整。另外在罚界外球，角球，任意球时的画面和 REPLAY 画面、背景音乐的表达上，变得更具迫力了。



▲守门员口渴得很。



▲▶队员们进球后的动作。



▲本游戏有个特点，就是远射的命中率较高。如果禁区内起脚时间过长就特别容易丢球。



▲MODEL3 对球网的处理。大迫力的慢镜头。

真实吗？

无论是队服、球靴还是皮球，全都符合传统。也有可口可乐等在世界杯上出现的广告，唯一脱离现实的是所有队员都穿着相同品牌的球鞋。

街机仔

梦游美国 技术进修班 2

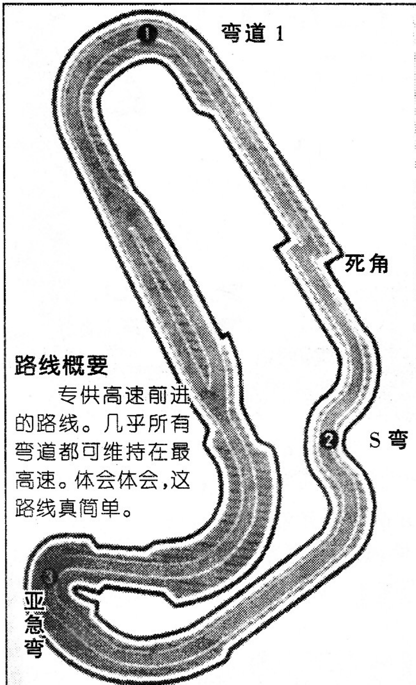
这次我们来看看土星地通娜巡回版中新增加的两条赛道，最为精彩的街机中、上级赛道，我们把它留到下次同 DAYTONA USA2 一并介绍。

NATIONAL PARK SPEEDWAY

●1LAP:2975M ●开发者最佳成绩:34 秒 37(AT/大黄蜂)

国家公园高速路。对于初学者而言，要注意第二个 S 弯道，而弯道 1 只要在路线右侧切入应该就可以顺利通过。到了弯道 2，对于某些车辆难度可能较高，因为虽然能从 S 弯的内侧来甩尾，但切入时机很难掌握。对于假大黄蜂等慢速车无甚问题，但高速车则容易在此失控。过了 S 弯道后，要进入相对最难的弯道 3，如何在此弯保持高速呢?如果考虑路线特性，当然最好选择 3 档。玩家应在进入弯道之前踩刹车降速，从路线的外侧切入到内侧通过，不用说，方向盘的控制也是过弯的重点——问题是大家一定要仔细体会！**■试车手小天天的重点建议：**

弯道 1 油门全开，以内侧、外侧、内侧方式过弯，其后的直线跑道当然要全速冲过了，但不要碰到死角。弯道 2 的 S 弯我看以 190KM/H(这里指美版游戏的速度)的速度通过不成问题。最后的弯道 3 必须点刹甩尾并控制好转舵时机，以 170 时公里左右的速度通过。

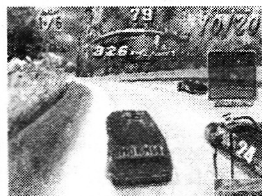


路线概要

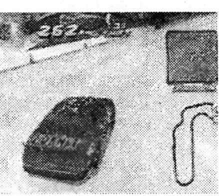
专供高速前进的路线。几乎所有弯道都可维持在最高速。体会体会，这路线真简单。



▲弯道 1 当然是内侧切入，接着油门稍松，调整过方向后全力冲刺吧！



◀S 弯当然也要从内线通过，擦点草皮减速后有时反倒容易控制方向盘，试试不甩尾高速过弯吧！



▶弯道 3。这里必须刹车甩尾，否则无法过弯，非撞墙不可。不信你就试试。

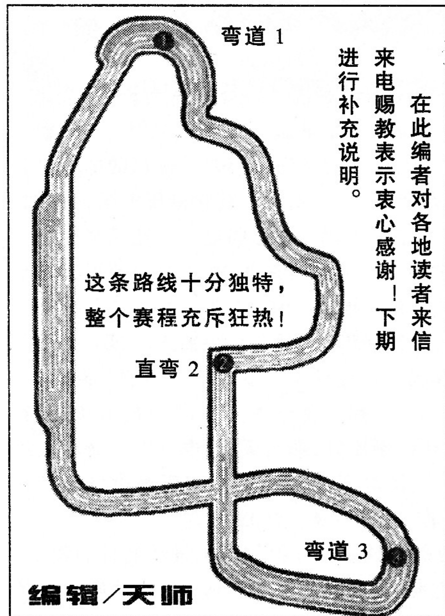
狂热的赛车爱好者，喜欢玩狂热的赛车游戏 DAYTONA USA 被我国玩家亲切地称为梦游美国

DESERT CITY

●1LAP:3444M ●开发者最佳成绩:45 秒 91(AT/大黄蜂)

显然，这条新路线比上面那条要难得多了。首先，从地图上看，弯道 1 和 2 之间形成连续弯——特别是 1 处的右弯和 2 处的直角左弯最难。这里不得不要求大家适当降底车速。在 1 处，一般使用 3 档的车速，油门时踏时放，以 160 公里(注/美版游戏中的速度)的速度通过。2 处则一定会有急转舵轮的情形出现，关键是时机，以 2 档的速度通过吧(130 公里附近)，别太贴近内侧了！这里如果不采取外侧偏滑的方式，非撞死角不可。弯道 3 是个下坡，要提前减速。**■试车手小天天热情建议：**

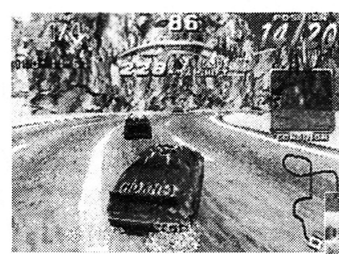
没什么特别的攻略方式，记住，你们所要做的就是奋力往前冲！冲！冲！想创记录的话，跑 1、2 百圈也不嫌多呀！直角弯道 2 不可太贴近内侧！



这条路线十分独特，整个赛程充斥狂热！

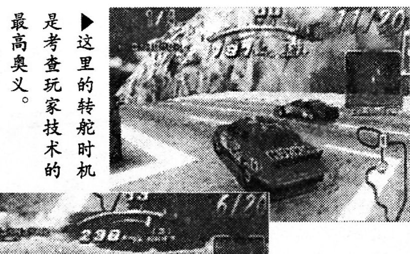
在此编者对各地读者来信来电赐教表示衷心感谢！下期进行补充说明。

编辑/天师



▲第一个弯道中高速前进即可。但是，从何处开始甩尾，玩家可不断尝试，以掌握地形。

▶这里的转舵时机是考查玩家技术的最高奥义。



◀弯道 3 要注意提前放慢速度。否则准滑出跑道。屡试不爽。

★试车手小天天不提倡使用舱外视点★



SONY PLAYSTATION 5903型 VCD游戏机

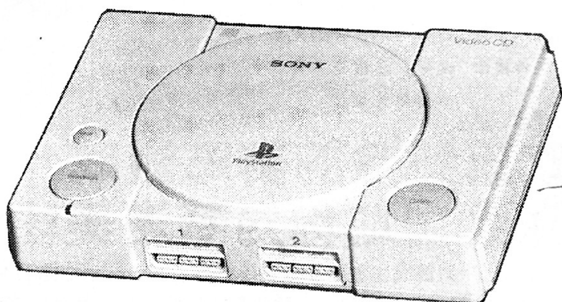


文、图/LL
责编/天师

可以用千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面来形容“索尼游戏站”的新机型 SCPH—5903，为什么这么说呢？看看3DO 世嘉土星等次世代游戏机，就明白了，从 3DO 的 FZ—1，FZ—10 到世嘉土星原厂都有出品可以看 VCD 形碟的所谓 VCD 转换器或称“解压卡”、“电影卡”，那任天堂 64 位呢?传统的卡带形式，不可配!(请问碟放哪里？)

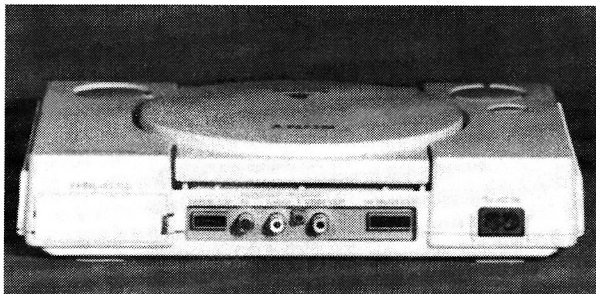
不过邦谷公司生产的任天堂 64 位机配套的光碟机可以看 VCD，为什么光碟游戏机也可以通过增加附加装置来收看 VCD，为什么光碟游戏机也可以通过增加附加装置来收看 VCD 影碟呢？道理很简单，任何使用光碟作游戏载体的游戏机都可以通过添加 VCD 解压缩装置来达到收看 VCD 影碟的目的。

理论上讲只有原厂设计生产的 VCD 转换器性能是最好的，因有只有原厂才会对自己设计生产的游戏机最为了解，那么我们来看看，生产出目前世界上销量最大的“索尼

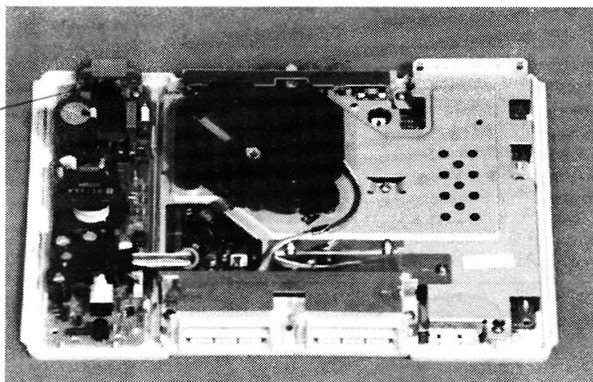


游戏站”的索尼电脑娱乐公司对 VCD 是怎样理解的，索尼公司在世界上领导着影音技术的潮流，在这一领域有众多的专利技术和世界之最。“索尼游戏站”在电玩领域也取得了巨大的成功，那么“游戏站”的新机型“内置”VCD 解码卡的 SCPH 5903 性能如何，让我们看看清楚“5903”与其它型号游戏站外观上最大的区别是颜色，它是白色的，面板的右上角赫然印着“video CD”的英文字样。

表明新机除了可玩游戏之外，另一大功能是收看 VCD，从机身的后面看，除了多功能音/视频输出之外，还多了一组 RCA 音/视频输出这一功能对连接电视机或音



响装置非常方便，可见“游戏站”设计上的周全，再看看背面，咦，AC110—240V？那玩家不是可以省掉烦人又害人的变压器了吗？（很方便，很有用）下面还有一些人喜欢的“MADE IN JAPAN”字样(也许是很多人喜欢)。显示出新型索尼 PS 机的产地是日本。行了，掀起“盖头”让我们看看庐山真面目吧！

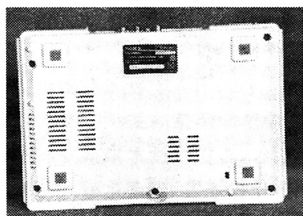


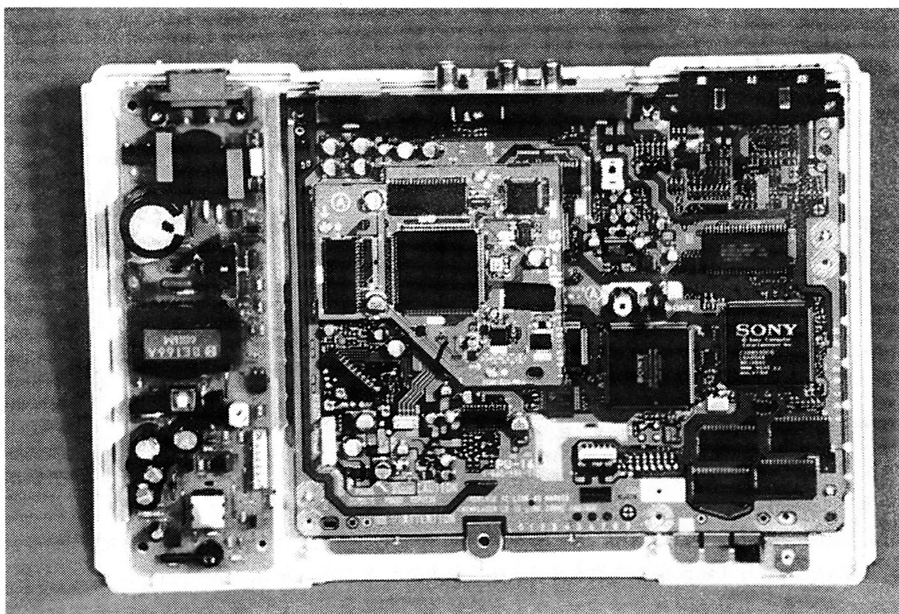
机器左边是电源部分，右边下面是主机板，主机板上面是激光头组件，设计简洁明确。“5903”使用的电源是新型的开关电源，有什么好处?相对于其它稳压电源，开关电源，无限电网电压如何波动，输出的电压电流总能保持恒定，举个例子，中国的电网电压是 220V 当我们使用其它型号索尼游戏站时（输入电压 110V 的那么科一定要接上一个“220—110”变压器，如果忘记了直接插入，220V 电源插座，会怎么样试试看，冒烟了）心爱的游戏机 Game over 了。即使你永远忘不了接上变压器，当电网电压为 220V 时变压器输出是 110V，刚刚好，那夏天呢?电网电压波动大的情况下呢？比如电网电压是 180V，那变压器输出就只有9023“游戏站”工作，肯定不稳，“5903”如何？

5903 的电源部分依靠的是松下电工设计制造的技术，一流的 5903 的电源，是目前所有的 SONY 游戏站质量最好

科普园地

外型小巧 功能强大 设计体帖 索尼特色





的一种，（另外的三种型号 5503、7003 也是采用和 5903 同样的电源）一个电压特定容量充足的电源是整部机器工作稳定的保障。

再来看看主机板，5903 采用高性能的“PU—16”主板，兼容性强，VCD 解码部分是索尼公司自己设计开发的配合。索尼游戏站可谓天衣无缝，索尼出品的视频产品向来以高画质闻名，新款 5903 若配合音响系统，立刻可以组成“家庭影院”，当然它也有 S—vileo 输出和 RGB 输出和高品质电视配合，更是精彩。

综合评价，SCPH 5903 是一款性价比极高的产品，只需付出普通索尼游戏二百多元就可同时获得索尼原装 VCD2.0 版功能普通 VCD 机所具备的基本功能，“5903”也都齐全（合计合计吧）！SCPH5903 是索尼香港公司正式代理的产品，有严格质量保证，中文使用说明书。应用方便、灵活（SCPH5503，SCPH7003 也是正式代理产品）。

△断颈	←或→＋PP 或 KK 同按
△无翼飞机	→↘↓↙←＋K
▲膝落	↓＋轻 K
飞躯压	↓＋重 P
☆飞砂	↓↙←＋P
射砂	↓↙←＋K
白日梦锁头	近敌摇杆一圈＋P・P 连打
天堂拥抱	近敌摇杆一圈＋K
★撒旦之吻	↓↘→↓↘＋K(X，发动后应追加输入以下技法)
打击	撒旦之吻中 P
月暗压	打击中 P
导弹踢	打击中 K
无翼飞机	打击中→＋P
掌中天堂	打击中→＋K
一边倒	撒旦之吻中 K
延髓	一边倒中 P
延髓落踢	一边倒中 K
彩虹	一边倒中→＋P
白日梦锁头	一边倒中→＋K
彩虹打击	↓↘→↓↘→＋P
天堂动力	近敌摇杆两圈＋P・P 连打



●美加

（上接 45 页）街霸系列，拥有朴素的连续技，在游戏中一定要多加运用，不知那些经典的三段技在 ZERO3 中还健在吗？街机上是非常容易使出的。相信过不多久，卡普空就要宣布将本作移植到家用机上来了，那时候，新一轮的对战热潮可能要开始了。



●寇帝

△罪恶力量	←或→＋KK 同按
▲拾刀	↓＋三个拳同按
小刀攻击	拾刀后 P 或 K
飞刀	拾刀后↓↘→＋P
脆踢	→＋重 K
击胃	→＋中 P
回避	摇杆拉后(V 专用)
☆提升罪名	↓↙←＋P
拉芬踢	↓↘→＋K
坏石子	↓↘→＋P
坏喷射	击飞后←↙↓＋P(X 以外)
★终极毁灭	↓↘→↓↘→＋P(X)
死亡终结	↓↘→↓↘→＋K



有必要深入讨论令玩家着迷的DC性能问题



▲"DREAMCAST到底能做出怎样的表现呢？以下举个例子为大家介绍一下"，在入交社长的这句话结束后，变暗的会场上出现了一个孤岛。而在被海围绕的陆地中心上，则耸立着一座高塔。大屏幕深深地吸引了所有在场人员的目光。在社长操作过程中，因为所有出现在画面上的物体都是即时演算辅以光源处理而成，所以看起来格外地具有真实感。还可以自由自在地在市街内到处走动。

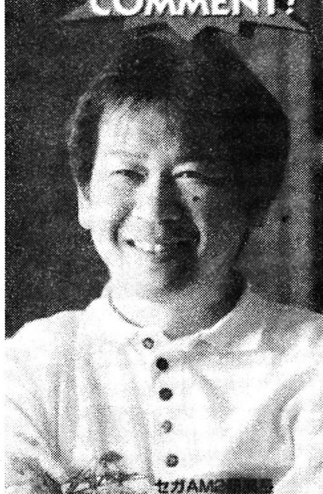
3,500,000

DREAMCAST的实力？巴比伦塔的实力！

在新主机发表会的当日，SEGA公司的入交社长在舞台上亲自为大家做了一场新主机表现功能的示范。至于入交先生所使用的示范软体，则是AM2研的VR前辈铃木裕从零状态开始，以10天的时间所完成的"巴比伦塔"。到底这款示范软体是如何被制作出来的，而它又有那些独到之处呢？详细的情形，将由制作这款示范软体的铃木部长来为大家做完整的解答。从这些解答中大家也许会发现一些蛛丝马迹，也许对进一步认识DREAMCAST有所帮助。

责任编辑/小天天

Scoop COMMENT!



VR大师铃木裕

铃木部长指出：DREAMCAST隐藏着许多目前未能完成的可能性。今后AM2会在DREAMCAST上推出些什么样的游戏呢？真令人心动。

■"巴比伦塔"的制作人员

现场指导：铃木裕（董事代表）
企画设计：楠木学（CS2研）
程序员：安藤隆（系统研发部）
程序员：斋藤智昭（系统研发部）

"说DREAMCAST是一款2D专用主机也许更恰当些"
"要靠玩家们的眼睛亲自去进行确认，再做结论比较好"

铃木■此次的示范软体，是从发表会（5月21日，星期四）之前的上个星期一才开始动手制作的。由于在那个时候连示范软体的制作主题都还没有决定，因此一切的工作可以说是从零开始。除此之外，参与此次示范软体制作的人员，也不是AM2研的小组成员，而是由我本人所指定的CS（消费娱乐）研究开发部的资优人员。题材方面，由于我本人很喜欢像"艾德曼"、"巴比伦二世"这一类的东西，因此最后就决定要制作一款以"巴比伦塔"为题的示范软体。制作之初，我先用笔画出整个示范软体的大致轮廓及草图，然后才开始正式作业。在10天的开发期间内，和我一起共同工作的就只有企画1人以及程式设计师2人而已。软体完成后，就如同大家在发表会当日所看到的，入交社长使用实际的DREAMCAST主机，让示范软体做了相当生动的即时演出。然而由于这款软体的制作时间只有10天，因此整个示范演出大约只发挥出新主机的一半以下的功力而已。另外，由于此次的画面完全没有采用CLIPPING（注/将未出现在画面上的图像予以省略，以减轻处理上的负担）动画处理，因此大家看到的都是DREAMCAST主机的真功夫，那些是最真实的影像。

——此次的示范演出，让人觉得色彩以及光源的变化好像变得要比以往更加地华丽？

铃木■DREAMCAST的发色能力非常地好。在一般状态下，类似这样的CG画面如果交给专业的CG大师去做的话，那么即使只不过是短短的3分钟动画，也得花上1000～2000万左右日元的资金。反观示范软体，在那么少的人数下，还能以1个星期到10天的时间做出这样的品质（注/画面系DREAMCAST完全即时演算，并非预先做好的CG），相信大家应该不难想像DREAMCAST的开发环境到底有多么地轻松。对于许多第三厂商来说，可以说是相当有利的开发平台。

——从对外公布的规格中得知，DREAMCAST具有最低每秒处理300万个多边形的能力，是否在和人们开玩笑？



靠眼睛来判断

可以通过操纵手柄从空中对市街进行自由探索的示范软件轻松自如地向来宾展示了 DREAMCAST 的卓越性能。从塔上往下看去的迫力感，经由实际操作而充分感受到。请大家仔细地观察图片，地面上有数不清的房屋，很整齐地被排列在画面上。令人满意的是，这并非预先做好的 CG 画面。看了这海中孤岛上的巴比伦塔。大家不妨对比一下现有机种上的类似画面。在对“大规模”景点进行放缩和变换角度的时候，通常的 32 位机处理起来总是会发生画面抖、跳的情形（土星武装雄狮就是典型）。拥有三百万多边型能力的 32 位机确实能够解决以往的很多问题。（下期本栏将有对日立公司的采访）

在有无数建筑物并排的巨大空间中，可以自由且即时地进行画面的移动！

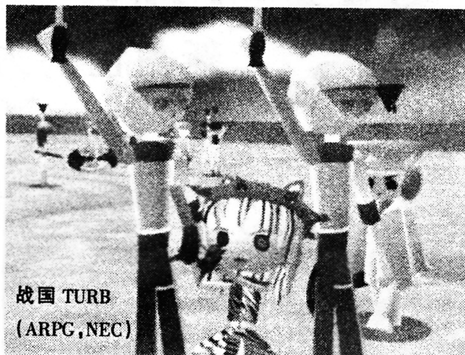
铃木■如果此次示范软体是每秒一百万个多边形的程度的话，那么往后所推出的软体即使比这款软体还要复杂 3 倍，DREAMCAST 也能做很轻松的处理。实际上，因为 DREAMCAST 本身可以做许多不同的处理，所以仅仅谈论该主机能够处理的最大多边形数似乎并不太有意义吧？不过，对于能够处理 300～350 万个多边形的 DREAMCAST 来说，它的多边形能力可能连大型电玩的 MODEL3 基板也都很难与之抗衡。这里想要表达的是，在某些地方，DREAMCAST 比 MODEL3 还强的意思。

——可我们还是想知道 DREAMCAST 规格中和 MODEL3 基板有关的部分是……？

铃木■DREAMCAST 在设计之初，即将 MODEL3 基板游戏的移植视为最低的必要考量，因此 DREAMCAST 主机本身的规格有很多都是配合 MODEL3 基板的性能来进行设计的。在这样的设计下，往后在 MODEL3 基板上所推出的游戏，相信都能在最微不足道的时间内以最快的速度完成 DREAMCAST 版的移植。另外我想补充一点，虽然这次所推出的新主机是以 3D 的表现为主，不过，由于只要将 3D 的 Z 座标轴设定为 0，然后再去进行演算就会变为 2D 的画面表现，因此 2D 的游戏在 DREAMCAST 上一样能做很正常的表现。事实上，在 Z＝0 后，整个计算的负担反而会大幅减轻许多，因此说 DREAMCAST 是一款 2D 专用主机也许更恰当些。当然，实际的情形，还是要靠玩家们的眼睛亲自去进行观察，再作结论比较好。（编者按/铃木裕先生最后一句令人有所启发）

——从上面的谈话中可以得知 DREAMCAST 的未来似乎像土星一样存在着“无限的可能性”。不过，这台机器到底能让游戏制作厂商做出什么样的游戏呢？

铃木■基本上，游戏制作厂商们所想要做的表现，全都可以透过 DREAMCAST 的优越性能充分地表达出来。而除了目前市面上所看得到的游戏类型外，一些未曾见过的游戏类型，也可能靠着制作者的摸索以及开发被创造出来。



战国 TURB
（ARPG，NEC）

300 万个多边形的威力！



楠木 学

“虽然过去也感受过铃木裕先生所给的工作压力，不过因为这是大家第一次面对面的彼此碰面，因此各自都抱有一些紧张感。还好，最后做出的成果好像还不错。”将铃木部长所给予的想像世界加以实际影像化的楠木先生这样说。



↗有人拿 32 位机盗墓者 3 中的美国罗拉来和 DC 叫板。日本罗拉的脚印是凹进积雪中的。

STREET FIGHTER ZERO3

新人物、新系统



这名角色居然是 CAP 街机过关旧作“快打旋风”中的主角寇蒂。这回不知为了什么，他竟然穿着犯人的服装上场，手上还戴着手铐。关于他实在有很多需要注意的地方，游戏中他的招式令人耳目一新。

CODY

R.MIKA

女性格斗家美加这次是以全新角色的身分登场的，战斗风格明显偏向职业摔角。这也是首次在平面格斗游戏中，出现女摔角手类型的角色，同具女性温柔及摔角刚烈两种气质的招式想必也是非常有魅力的。



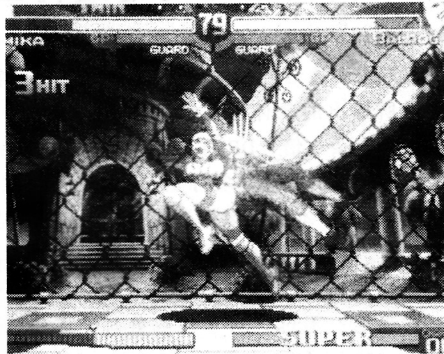
新角色的力量在街霸中当属姣姣者



读者想必已见过街机，在选人的时候，画面上出现的 X、Y、V 字样到底是干什么用的呢？那便是 ZERO3 采用的新系统，这些成熟的系统，注定使人物已达 25 名之多的本作变得愈发丰富多彩。街霸风云再起之日已然到来！

◀犯人所有招式均酷杀

▶三维格斗楼脖摔出现



所谓 ISM 选择，是指人物特性的选择

X-ISM

●三种 ISM 中攻击力最高
●没有 ZERO 反击与挑拨

和印象中“街霸Ⅱ X”的类似，每个人都拥有一招超级组合技，具备攻击力高强和能够迅速积累能量表的特性。在这个模式中，身着中国服装的春丽以古老的旋转飞鸟腿代替了前作的旋圆蹴。而苏杜姆手中那十手也在新作中变成了两把刀子。凡此种种细节都经过重新设计，X-ISM 模式堪称兼具单纯性与狂热性的一个模式。

Z-ISM

●新 0 式反击●可挑拨

这是最接近前作的模式，每个角色具务两到三招的超杀，并且会随着量表的状态呈现三阶段的威力变化。至于新的 ZERO 反击方面，原本前作的两种招式被简化为一种，在平衡度上也经过了一番调整。在种种超杀的使用中，也增添了明暗的要素让玩家比较容易分辨，亲切度也大幅提高。



▲就算是选择同一名角色，ISM 改变了之后，也会感觉到判若两人。说 ZERO3 设定了 75 名缭乱的角色，并不过分。

V-ISM

●唯一拥有 OC 的 ISM
●有新的 0 式反击
●可挑拨

V-ISM 中没有了超必杀，取而代之的却是各角色能够使用新的原创组合技。这次的原创组合技与前作不同，最后的残像也具备攻击判定。而且，随着发动按键的不同，残影的间距也会发生变化。弱键发动的残像间隔较窄，强键则反之。虽然可以由此推测出各种作战上的优势，但实际威力还不清楚，须到实际游玩时才能分晓。



◀这是以重键启动的 OC。残像间距大。收招时的残像也会产生攻击判定。

熄灭的战火再度被魅力无限的街头霸王们点燃！

新老街头霸王们堂堂登场，他们请大家去战街机

NEW CHARACTERS

KARIN　BLANKA　E.HONDA　BALROG　CAMMY

全员通用投技：近敌←或→＋PP(两拳键同按)或KK

招式名称前面的符号意义

△：空投(空中近敌时)　▲：特殊技　☆：必杀技　★：超杀

X：只可选 X－ISM 时使用　Z：Z－ISM　V：V－ISM

●卡琳

△浴社崩	←或→＋PP或KK同按
▲旋风割	→＋中K
☆红莲拳	↓↘→＋P(可连续输入)
无尽脚	→↓↘＋K
烈歼破	↓↘→↗＋K
崩掌	→↓↘＋P
烈尖顶	←↓↙＋P·P
上段烈尖返	↓↙←＋P
下段烈尖返	↓↙←＋K
荒熊无	近敌摇杆一圈＋K
★神月神扉开关	↓↘→↓↘→＋P(X)
神月皇王拳	↓↘→↓↘→＋K

●嘉米

△飞翔之猎	←或→＋PP或KK同按
☆旋转之箭	↓↘→＋K
大炮轰击	→↓↘＋K
加速器针刺	→↘↓↙←＋P
火箭结合	↙↓↘→↗＋P·近敌后→＋K
大炮斗争	前跃中↓↙←＋K(V)
大炮复仇	↓↙←＋K(V专用中段技)
★针刺者	↓↘→↓↘＋K(X)
反向驱动器	↓↙←↓↙←＋K
毒蜂同伴	↙↘↙↘＋K(LV3时)

●巴洛克

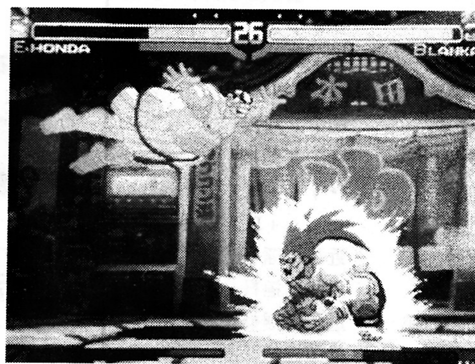
△西班牙空截	←或→＋KK同按
▲壁张付	↓蓄↑＋KKK(主场专用)
☆飞翔巴塞罗那	↓蓄↑＋K·借墙跳跃后P
背后突刺	三拳同按
精悍突刺	三脚同按
依祖娜落	↓蓄↑＋K·跳墙近敌后↑以外＋P
滚动水晶刺	←蓄→＋P同按
制霸天空	↓蓄↑＋P
伤疤之根	↙蓄→＋K(V)
★滚动依祖娜落	↙蓄↘↙↘＋K·跳墙近敌后↑以外＋P(X)
张付依祖娜落	↙蓄↘↙↘＋KKK同按·跳跃后近敌时↑以外＋P(主场专用,X)
照伤疤的镜子	←蓄→←→＋K
血印象	←蓄→←→＋P(有铁爪时,LV3时)

●布兰卡

△野蛮爆弹	←或→＋KK同按
▲铁锁冲	←或→＋中P
亚马逊冲	↘＋重P
前方危险	→(或不按)＋KKK
后方危险	←＋KKK同按
☆野人放电	P连按
滚动攻击	←蓄→＋P
垂直滚动	↓蓄↑＋K
后退步滚	←蓄→＋K
★刮刀突刺	←蓄→←→＋P(X)
热带危机	↙蓄↘↙↘＋K

●本田

△吊屋根投	←或→＋PP同按
▲膝蹴	→＋中K
拂蹴	→＋重P
小燕飞压式	↓＋KKK
☆百裂张手	P连打
超级头突	←蓄→＋P
超级百贯落	↓蓄↑＋K
大银杏投	摇杆一圈＋P
★鬼无双	←蓄→←→＋P(X)
富士之礼	←蓄→←→＋K
大蛇碎	近敌时摇杆两圈



▲小燕飞飞



永远的格斗家

RYU

●隆

△空中背负投	←或→＋PP 同按
▲锁骨割	→＋中P
旋风脚	→＋中K(X 以外专用)
波动奥义	↓↘→＋START(X 以外)
正中二段突	→＋重P
☆波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚	↓↙←＋K
空中旋风脚	空中↓↙←＋K
灼热波动拳	←↙↓↘→＋P
★真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P(X)
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←＋K
灭杀升龙拳	↓↘→↓↘＋K(LV3)

KEN



●肯

△地狱大风车	←或→＋PP
▲闪电踵割	→＋中K
前滚翻	↓↙←＋P
前倒	↓↘→＋START
后回蹴	→＋重K
☆波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚	↓↙←＋K
空中龙卷脚	空中↓↙←＋K
★升龙裂破	↓↘→↓↘＋P(X)
神龙拳	↓↘→↓↘＋K·K 连打
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←＋K

NASH



●纳什

△空中暴落	←或→＋PP 或 KK
▲跳跃踢	←或→＋中K
小步踢	←或→＋重K
快步	→→(X 以外可用)
☆音速弹	←蓄→＋P
倒跃盾	↓蓄↑＋K
膝枪	快步过程中K
★正义倒跃踢	↙蓄↘↙↗＋K(X)
音破	←蓄→←→＋P·P
交火的子弹	←蓄→←→＋K

●春丽

CHUN-LI



△龙星落	←或→＋PP 同按
▲鹤脚落	↘＋重K
鹰爪脚	空中↓＋中K
后方回转脚	↘＋中K
☆气功拳	←↙↓↘→＋P(X 以外)
天升脚	↓蓄↑＋K(X,反击技)
百裂脚	K 连打
旋圆蹴	→↘↓↙←＋K(X 以外)
倒跃飞鸟踢	←蓄→＋K(X)
空中飞鸟踢	空中←蓄→＋K(X)
双发到	←蓄→＋P(X)
★千裂脚	←蓄→←→＋K(X)
霸山天升脚	↙蓄↘↙↗＋K
气功掌	↓↘→↓↘→＋P

这一页都是永远的格斗家们！

●达尔锡

DHALSIM



△瑜珈之旅	←或→＋PP 同按
▲瑜珈逃脱	←↙↓＋K(X 以外)
空中挑拨	空中 START(X 以外)
技巧踢	空中↓＋K
技巧头突	空中↓＋重P
瑜珈震	←＋轻P按住不放(Z)
☆瑜珈火	↓↘→＋P
瑜珈光明	→↘↓↙←＋P(X 以外)
	←↙↓↘→＋P(X)
瑜珈神踢	→↘↓↙←＋K(X 以外)
	←↙↓↘→＋K(X)
瑜珈隐身	近敌右侧→↓↘＋三P同按
	远敌右侧→↓↘＋三K同按
	近敌左侧←↓↙＋三P同按
	远敌左侧←↓↙＋三K同按
★瑜珈脾气	←↙↓↘→←↙↓↘→＋P(X)
瑜珈阻止	↓↘→↓↘→＋P
瑜珈打击	↓↘→↓↘＋K
瑜珈蒸汽	↓↙←↓↙←＋P

ZANGIEF



●桑吉夫

抓臂	↘或↙＋PP 或 KK
△驱动器	←或→＋KK 同按
▲俄式踢	↘＋中K
动力踢	↘＋重K
头拍	→＋重P(Z 以外,X 专用)
头拍	→＋中K(Z 以外,V 专用)
飞身攻击	↓＋重P
双膝落	跳跃中↓＋轻或中P
☆双轮转	三个P同按
快转	三个K同按
惩罚板	→↓↘＋P(X 以外)
惩罚板	→↘↓＋P(X 专用)
咀嚼器	近敌时摇杆一圈＋P
螺旋打桩	近敌时摇杆一圈＋K
滚动强力弹	远敌时摇杆一圈＋K
★终极原子爆摔	近敌摇杆两圈＋P(X)
俄式扣	↓↘→↓↘＋K



●苏杜姆

△大名	←或→＋PP 同按
▲天狗行	被打跌前←↙↓＋K
☆地狱	↓↘→＋P
白刃	→↓↘＋K
佛灭	近敌时摇杆一圈＋P
大凶	近敌时摇杆一圈＋K
矢仓反击	←↓↙＋K
★冥士之礼	↓↘→↓↘→＋K(X)
天中杀	近敌时摇杆两圈

△死亡口袋	←或→＋KK 同按
▲颜面踢	→＋中 K
喷泉踢	空中↓＋中 K
高跳	↓↑(X 以外使用)
魔术落地	落地时同按三个脚
☆鹦鹉轮	↓↘→＋P(可连续输入)
钉子	→↓↘＋K・K
麦康多攻击	PPP 同按，着地后 P
麦康多气击	↓↙←＋P・P
麦康多逃跑	↓↙←＋K・P 或 K
★没有犯人	↓↘→↓↘→＋P(X)
我的拖把	↓↙←↓↙←＋P
钢刀雨	↓↘→↓↘→＋K

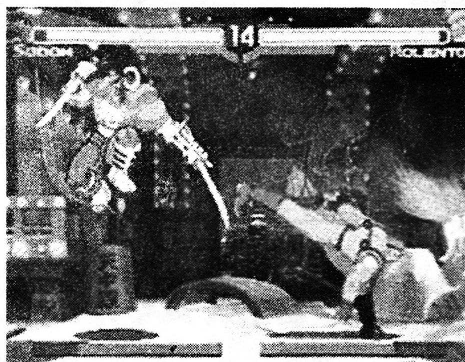


●罗兰多

△坏巴掌	←或→＋PP 同按
▲躯干撞	空中↓＋重 P
牛落	→＋重 K
哑锤	近距重拳击重后↑(X)
☆牛头	←蓄→＋P
牛角	PP 或 KK 同按，蓄力后松开
死亡之链	近敌摇杆一圈＋P
邦迪之键	近敌摇杆一圈＋K
★我是伯迪	←蓄→←→＋(X)
公牛复仇	↓↘→↓↘→＋P 或 K



●伯迪



△灵魂命运	←或→＋PP 同按
▲滑步	↘＋中 K
灵魂鞭笞	→＋重 K
☆灵魂之刺	←↙↓↘→＋P
灵魂穿透	→↓↘＋P
灵魂反射	↓↙←＋P
灵魂打转	↓↘→＋K
★奥拉灵魂透	↓↘→↓↘→＋P(X)
奥拉灵刺	↓↙←↓↙←＋P
灵魂图画	↓↘→↓↘→＋K



●罗丝



△依祖那落	←或→＋KK 同按
武神背负	近敌←或→＋KK 命中时输入→↑←＋PP
▲武神狱锁拳	轻 P、中 P、重 P、重 K(选择 X 时，于重 P 后输入↓＋重 K 则变投技)
首碎	→＋中 P
镰鼬	↘＋重 K
肘落	空中↓＋中 P
☆崩山斗	↓↙←＋P
武神旋风脚	↓↙←＋K
武神依祖娜落	↓↘→＋P・P
依祖娜肘落	↓↘→＋P・P
疾驱	↓↘→＋轻 K・K
影掬	↓↘→＋中 K・K
首狩	↓↘→＋重 K・K
★武神无双割	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P(X,LV3)
武神八只拳	↓↘→↓↘＋P
武神刚雷脚	↓↘→↓↘＋K



●凯

△樱飞	←或→＋KK 同按
▲花之踢	→＋中 K
☆波动拳	↓↘→＋P 连打
盛樱拳	→↓↘＋P
春风脚	↓↙←＋K
樱落	→↓↘＋K・P(可输入三次)
空中春风脚	↓↙←＋K(X 以外使用)
★乱樱	↓↘→↓↘＋K(X)
真空破动拳	↓↘→↓↘→＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K



●樱

杀手级人物都在这一页，从外貌上看，DAN 似乎也变强了

●萨卡特

招式	指令
△飞虎背	←或→＋PP 同按
▲奇踢	中 K 连按两次
充怒	↓↘→＋START(Z,LV1)
☆猛虎波	↓↘→＋P
低虎波	↓↘→＋K
猛虎上升	→↓↘＋P(X 以外)
猛虎剪手	→↓↘＋P(X)
虎膝击	→↓↘＋K(X 以外)
	↓↘→↗＋K(X)
★猛虎暴怒	↓↘→↓↘＋K(X)
猛虎波动炮	↓↘→↓↘→＋P
猛虎出击	↓↙←↓↙←＋K



●维加

招式	指令
△精神落	←或→＋KK 同按
☆精神爆弹	←或→＋中 P
二郎腿	←或→＋K
头压	↓蓄↑＋K
破头盖骨	↓蓄↑＋P・P
维加能力	中央偏右→↓↘＋PPP
	右端→↓↘＋KKK
	中央左方←↓↙＋PPP
	左端←↓↙＋KKK
精神突击	←蓄→＋P(X)
★膝压恶梦	←蓄→←→＋K(X)
精神爆弹	←蓄→←→＋P



●豪鬼

招式	指令
△地狱车	←或→＋PP 同按
▲头盖破杀	→＋中 P
旋风脚	→＋中 K
天魔空刃脚	向前跳跃中↓＋中 K
前滚翻	↓↙←＋P(X 以外)
☆豪波动拳	↓↘→＋P
斩空波动拳	空中↓↘→＋P
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P
豪升龙拳	→↓↘＋P
龙卷斩空脚	↓↙←＋K
空中斩空脚	空中↓↙←＋K
阿修罗闪空	右方长距移动→↓↘＋三个 P
	右方短距移动→↓↘＋三个 K
	左方长距移动←↓↙＋三个 P
	左方短距移动←↓↙＋三个 K
百鬼袭豪斩	↓↘→↗＋P(X 以外)
百鬼袭豪碎	↓↘→↗＋P・P
百鬼袭豪冲	↓↘→↗＋P・P
百鬼袭豪坠	↓↘→↗＋P・K
百鬼袭豪尖	↓↘→↗＋P・K
★瞬狱杀	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(X,LV3)
灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘＋P
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘＋P



●元

招式	指令
△首卧	←或→＋KK 同按
丧流(三拳同按)	
☆百连钩	P 连打
逆泷	→↓↘＋K・K
★惨影	↓↘→↓↘→＋P(X)
死点咒	↓↙←↓↙←＋P
忌流(三脚同按)	
☆蛇穿	←或→＋P
徨牙	↓蓄↑＋K(X 以外)
★蛇咬叭	↓↘→↓↘＋K
狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K



邪恶永远无法战胜正义

寇帝和美加出招请见 38 页



●丹

招式	指令
△男投	←或→＋PP 同按
▲前转挑拨	↓↘→＋START
后转挑拨	↓↙←＋START
最强流防御	防御中→＋PPP 同按 (V 中专用防反)
☆我道拳	↓↘→＋P
晃龙拳	→↓↘＋P
断空脚	↓↙←＋K
空中断空脚	空中↓↙←＋K(X 以外)
★必胜无赖拳	↓↙←↓↙←＋K(X)
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龙烈火	↓↘→↓↘→＋K
挑拨传说	↓↘→↓↘→＋START(LV1)
挑拨神话	↓↙←↓↙←＋START(LV3)

●阿顿

招式	指令
△美洲虎咬	←或→＋PP 或 KK 同按
▲美洲虎撕	→＋中 P
☆美洲虎踢	←↓↙＋K(X 时跳跃中 K)
美洲虎牙	→↘↓↙←＋K
美洲飞虎	→↓↘＋K
★美洲暴击	↓↘→↓↘＋P (X，蓄气三级时可连打 P)
美洲虎旋踢	↓↘→↓↘→＋K

小天天主持的 高打乐园 霸王塾

铁拳3连续技

四川成都 王辉

以所操纵的角色面向右为例

→:短按 ⇨:长按 +:同时按 LP:左拳 RP:右拳 LK:左腿 RK:右腿 ☆:摇杆松开 ★:最强连击



NAMCO 街机格斗代表作

■艾迪·哥尔多：使用类似舞蹈一样的格斗技，多段攻击令人手忙脚乱，措手不及。浮空技很少，其实只要熟练掌握其连招已可横行无阻。我自问是Ⅲ代中最强悍的人物，↑或↗RK作为中段技，十分好用。

●浮空技：↘LK+RK

空中连击：(1)LK (2)LP,RP/RK

●特殊追击技：反击中↑或↓☆RP，追击(1)LK
(2)(前冲一小步！)LP,RP/RK

●必杀技：↑或↓☆（也就是横移动）LK+RK，LK+RK，LK+RK(最后还可加一式↓RK)是一招自动三段连续中段攻击。对于出现败招或想蹲下防御的对手，效果绝对不会令你失望，关键是横移动要快！

■凌晓雨：使用八卦掌的中国小女孩，其凤凰形中扣背向的招式变化比雷武龙还多，是个以灵活取胜的人物，由于Ⅱ代中可以自己背向投掷。因此使用背向的招式后，或投掷，或RK(虎尾腿)一定会使对手十分头痛的浮空技：

●凤凰形中 LP+RP/背后中 RK

空中连击：(1)LP,RP/→LK (2)LP/LP,RP/↙LP
(3)↘LP(背向)/RP,RP,RP,RP,RK(或者在第三下 RP 后 LK)★

●浮空技：站立途中 RP(背向) 连击：RP,RP,RP,RP,LK

●反击中站立 RK(对手浮空) 空中追击：(1)↙LP
(2)→→LK

●起身攻击追击技：起身中 LK(绊倒对手，后变蹲下状态)
⇩LK,RP,RP,RP,LK

●超强中段攻击：⇩LP

《铁拳3》推出已有一段日子了，相信各位玩家已把每个人的招式练得炉火纯青了，但据我观察，许多人对于空中连击的效果都不甚满意。许多能进行追击的机会都把握不住，在此，我把自己苦心研究的连续技毫无保留地奉献给大家，包括一些招式击中后的追击技。另外某些人我还附加了一式特强中段攻击，这种攻击方式对于躺在地上的对手也有效果；希望大家善为使用。

■风间仁：Ⅲ代主角，集风间流柔术与三岛流喧哗空手道于一身，能力十分出众，新技“罗刹门”(←⇨RP，LP，RP)能控制出招节奏，左及击中更能使对手昏厥，是一式十分厉害的杀着。

●浮空技：→↓↘RP/站立途中 RP/横移动中 RP

空中连击：(1)LP,RP/↘RK,RK (2)LP,RP,LK
(3)LP,RP/→→RP (4)RK
(5)LP/(前冲一小步！)LP+RK,RP,RK
(6)LP/LP,LP,RP (7)LP/LP,RP,RP
(8)LP/←⇨RP,LP(稍停一下！)RP★

●特殊追击技：

→→LK 追击(1)↘RK,RK (2)LP+RK,RP,RK

↓LK+RK 追击(1)LP+RK,RP,RK



■妮娜：非常灵活的人物，多段攻击很多，而且破绽也小，中段浮空技加农脚(↓⇘LK)又快又长，即使防住了也没破绽，包涵脚(→→LK或↓↘→LK)是一招很损的“必杀技”，特别是对男性……

●浮空技：↓⇘LK/反击中↙RK,LK/以 RP 为结束的连招

空中连击：(1)LP/LP,RP/→→LK
(2)↗LK/↓RK,LP/→→LK
(3)LP/LP,RP/→⇨LP+RP (4)LP/↙RK,LK
(5)LK,RK★ (6)←RP,RP/↓RK,LP/→→LK

●特殊追击技：反击中→→LK/→→LK/→→RK，哇，这招够阴，不死也差不多了。

■保罗：十九年的修行，这位超热血格斗家的实力大幅提升，三发崩拳满血搞定，各种普通技的威力也大大加强，相信保罗这次夺得“铁拳王”不是什么困难的事。

●浮空技：↗RK　　空中连击：

(1)LP/LP,RP/↓↘→RP(崩拳的速度一定要快!)

(2)LP,RP/↗LK,RK　(3)LP,RP/→LP+RP

(4)LP/LP,RP/下遵途中 LP　(5)→→LK,RK,RK★

(6)LP,RP/(前冲一小步!)遵下途中 RK,RP

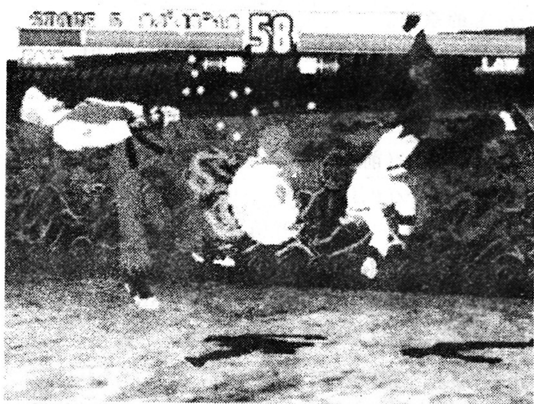
●浮空技：↓↘→LP　空中追击：↓↙←☆LK,RP,RP

●特殊追击技：反击中↓↙←☆LP(对手浮空)：↓↘→RP

反击中↓↙←☆RP(对手滑出很远)：→→RK

反击中站立 RK(对手浮空)：↓↘→RP(崩拳的速度一定要快!)

●特强中段攻击：下蹲途中 LP



同 VR 比起来，铁拳有着自己的特色。可说是 NAMCO 的最重要作品。在经历了前两代的磨练后，铁拳 3 在全世界售出了 3 万 5 千块基板，约比 VR3 多 5 千块，获得了巨大成功。虽然 MODEL3 基板太贵造出普及困难，但是我们也应看到，同 SEGA 比起来，NAMCO 的作品更通俗，更面向大众，这也是该公司的一大优势。

■罗·福雷斯特：出场姿势很夸张，一招一式都透露出李小龙的风采，新技录风龙拳和龙实击简单而实用。一句话“儿子就是比老子强!”初学者比较理想的首选人物。

●浮空技：↗RK/↓↑☆RK 空中连击：

(1)LP/←LP,RP,LP　(2)LP/⇨RP,LK

(3)⇘(连打)RK,RK★　(4)RK,↑LK/↘LK

(5)LP,RP/←RP,LK,RK　(6)LP/↙RP,RK

(7)蹲下后 LP/站立途中 RK,LK　(8)LP/↙RP(背向)/LK

●浮空技：反击中←LP,RP,LP　空中连击：

(1)→RP,LP(寸劲)　(2)LK+RK,LK　(3)↗LK,RK

以上列出的空中连击也全部适用

●浮空技：站立中 LK,RK(此时处于蹲下状态)

空中连击：(1)⇘RK(大空翻脚刀)　(2)RK/←RP,LK,RK

(3)RK,LK

●反击中站立 RK(对手浮空)：←RK,LK,RK



■吉光：哇，整个一个影片《铁血战士》中的外星怪物，那把激光剑似的刀看上去直是太爽了，招式比起Ⅱ代来更诡异多变，胧车(↓↘→LP)和弹割(→→LK,LP)作为不可防御技令人防不胜防，但这两招……

●浮空技：↘RP

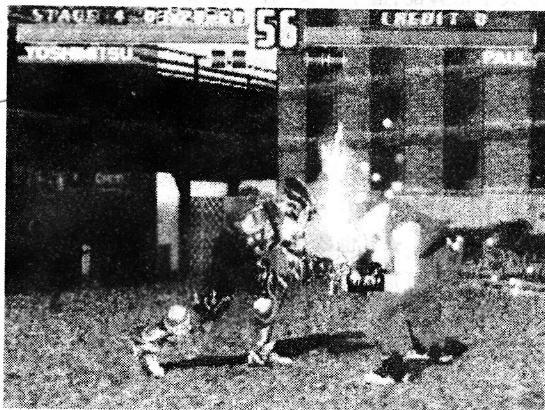
空中连击：(1)LP/LP/LK　(2)→→LK,LP

(3)↘LP,RP↙RP,RP,RP……(注意别倒地了!)★

(4)→RP↙RP,RP,RP……(注意别倒地了!)

●浮空技：RK,LK　空中追击技：⇨LP+RK(自杀行为，慎用，慎用!)

●超强中段攻击：↙LP(同时也是不可防御技)



■KING：恐怖的摔角手，投掷连续技能达到一击必杀的效果，不过很可惜这次能一一析解，Ⅱ代很猛的掌底上勾拳(LP,RP,LP)变得太短了，倒是新技 893 脚(←PK)很实用，野性暴拳(⇕LP+RP)作为不可防御技应多多使用，即使对方躲过了破绽也不大。

●浮空技：↗PK/蹲下状态中⇗RP

空中连击：(1)LP,RP/→RK★　(2)LP/LP+RP,LP

(3)LP,RP/↓LK+RK,RP　(4)LP/LP,RP/↓LK+RK

●特殊追击技：蹲下状态中⇗LP(此时处于蹲下状态)再接⇗RK,RP

●起身攻击追击技：起身中 LK(绊倒对手，此时处于蹲下状态)⇗RK,RP

●反击中站立 RK(对手浮空)：↓LK+RK,RP

■法兰：跆拳道高手，腿技十分丰富，有些招的攻击力十分可怕，不过由于左右架式 互换的招式很多，如果不熟悉其招式，使用起来有一定难度，应依靠其丰富的腿技进行多段攻击。

●浮空技：反击中↓RK，RK/右架式中→RK　空中连击：
(1)LP/LK，LK，LK，LK★　(2)LP，RP/↓RK，RK
(3)LP/LP，RP，RK　(4)LP/↘LK，RK

●浮空技：→↓↘RK
空中连击：(1)↗LK，RK，LK　(2)⇘ LK+RK(不可防)
(3)LK，LK，LK，RK，LK　(4)⇘ RK，RK

●特殊追击技：→→RK(击中后处于对手背后)↓RK，RK/LK，RP/↓RK，RK

●特强中段攻击：站立途中 RK，RK



■雷武龙：在互代中是最"赖皮"的人物，这次又追加了变幻无穷的五行拳，更让人摸不着头脑，↙RK(注意：分按成两下 RK)作为下段攻击，距离又长又不易遭反击，而且击中后还可追击，请多多善用吧。

●浮空技：↗RK/⇦LK+RK 后 LK+RK
空中连击：(1)LP/↗☆LP，RP，LP，RP，RK★
(2)LP/→☆RK，LP，RP，LK　(3)LP/LP/LK
(4)LP/RK，RK，LK，RK

●特殊追击技：↙RK(稍停一下，等雷武龙站直身体)：RK，RK，LK，RR/LK，RK

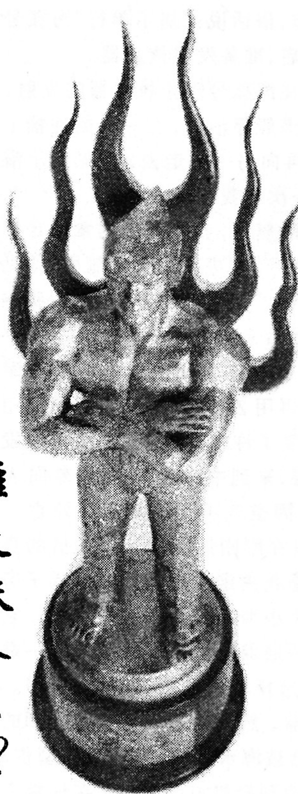
●赖皮技：当时手血比自己较少时，⇦LK+RK 躺在地上，按动 LP，雷武龙会在地上满地打滚，看准时机再出脚踹对方一下，对方只能瞪眼于着急，不过对战时别用这招，否则有违武道哦！

●特强中段攻击：站立途中 LK
反击中站立 RK(对手浮空)：RK，RK，LK，RK

哇，一口气写了这么多，我的手都痛了，这次就暂时先为各位介绍以上十人的连续技，等大家演练熟悉以后，我再为大家介绍其余人物的连击方式，下次再见啦。

吉光的连续技

内蒙古哲里木盟科左后旗　许飞



吉光的连技大致分为两类：

1：○・×，之后接
①⇧□+△・按下任意键
②(向后稍走一步)↑□+△・→⇧
③←□+○或横移后←□+○
④↓□+○
⑤↓↘→□
⑥←⇧□★□
⑦在蹲下时↙←□
⑧⇧□□□□(注意节奏)・×或↗○

2：↘△，之后接
①↘△・⇧□□□・→⇧×□
②↑□+△・→⇧
③→⇧×+○(或□+△)
④↘△・↘△・↙□
⑤↘△・⇧□・⇘××・→○
⑥↘△・→→・←□+○
⑦↘△・↘□・△・⇘△△△
⑧↘△・⇧□□□・→→○

3：还有些特殊的连续技：
①蹲下途中↙←□(必须近距离击中)・×
②(于对手左侧时)蹲下途中↙←□・↑□+△・→⇧

另外以我的体会来说，VS 铁拳 3 高手时，最重要的是要打个突然，下面介绍的几种技法，虽不是连续技，但实战中却能起到一定的效果。

实用有时比连续更具威力

1：→⇧□+△，之后接
①↓□+○・←□
②⇘△可 6 次
③⇗□+△(方向一时逆转)・←

2：△+○，之后接
①↑□+△・→⇧或←⇧
②→→○(与①灵活使用)

3：对手被打倒，将要起身时，或对手用受身时，要经常使用→→○，在对手被击中 2～3 次后，往往不起身，这时再使↗×+○・←□・○(注意把握好机会)

4：↗×+○・←□・○之后接
①⇖□+△・⇦
②⇧□+△・按任意一键
③↙□★⇘
④哪怕使↓或⇦×+○★
⑤……

(以上大箭头为长按，★为方向回中)

深海迷踪

死亡海沟 恐惧求生

21世纪初叶，外层空间的不明物质穿透大气层，落入了浩瀚的太平洋。为了查明真相，美军方派遣新型核潜艇“海狐”号潜入深达11034米的马里亚纳海沟展开调查。但是，不单调查工作毫无进展，而且在“海狐”号上的队员也接二连三的出现了变异现象！那么，在这深深的海沟里到底蕴藏着怎样不为人知的秘密呢？



SS	厂商：SEGA	类型：AVG
	发售日：98年7月16日	媒体：CD×2

深深的海沟、死气沉沉的潜艇，还有相继去世的伙伴们……

故事的开头是由一不明飞行物引发的，军方为此在海底基地展开了调查……

可以控制后，为了保险一些，我首先在药品盒内取了8瓶蓝色药品，看看那张照片，不禁忧伤起来，（你可以趁现在熟悉一下系统，尤其是MAP）按下L键可以知道我正处在ERS室，先在房间的梯子下至一层，突然听到有人喊叫，过去探个究竟，原来是木奇与我开了个玩笑。这时古兰希上校让我赶快去总部（在地图CCD2层的左边房间）。

在总部见到了上校，他将一把NAVY区域的钥匙LV1给了我。接受命令后，我便回到了木奇的身边，他答应驾驶小型潜水艇带我去NAVY区域。潜艇浮出水面后，我便跟随木奇进入唯一可入的一扇门，迅速启动AS的空气系统，然后乘电梯来到3楼。刚走出电梯便看见一名NAVY区域的职员。出人意料的是，他竟然请求我杀了他！之后便将一把手枪递给了我，这时令人恐惧的事情发生了……



▶拥有大型机械部件的主操作室，好象是『生2』中的场景。

击毙那只变异的怪物后，追赶木奇进入一扇大门，木奇似乎很害怕。总部在这时又交待我务必救出沃兹博士，木奇壮了壮胆后，决定去启动机器，我在刚刚木奇依靠的柜子中补充了弹药之后，便进入“潜水艇接线室”。在地板上拾到了手榴弹，再进入位于地图左上角的房间内。木奇正在紧张的工作着，他将NAVY区域的钥匙LV1交给了我（先前已托他保管）出来后，消灭一只突然来袭的怪物，对“通路”的门使用钥匙LV1，终于将沃兹博士救了出来……

现在我在DOCKING区域的地下一层，这里的仓库是可以补充弹药的。出来后，进入一扇小红门，乘道路末端的电梯来到一层，见到一位带着眼镜的人，貌似一名教授的男人（那么以后我们就以眼镜来称呼他吧）正在修理管道。与他交谈完毕后，在道路另一端的红色大门处回到CCD区域（以后你会知道这种庄严的大门是用来分隔区域的）。乘电梯来到2层，步入上校的办公室（地图右上方的房间），上校正在和沃兹博士交谈。

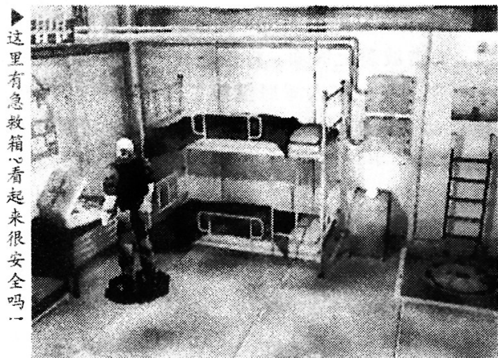
他们离开后，我又在屋内找到了“辞令”及“救难机构……”两本资料，另外在隔壁的会议室内可以搜集到一些资料，回到总部，才知道又发生了紧急情况，海狐号核动力潜水艇突然失控后又向基地的供氧系统发射了一枚MK48鱼雷，还好鱼雷没有爆炸，俗话说：“祸不单行”海狐号又将弹道导弹发射舱全部开启，准备发射核武器。

我再次接受命令前往海狐号阻止核武器的发射，于是我又一次来到一层的小潜艇停泊处，在一头的油桶上可以拾到空气压缩手榴弹，再向另一头走去，便见到小潜艇从水下浮了上来，木奇又一次与我同行。

小潜艇停在海狐号的艇顶，我在艇舱内拿了足够的药品后，便只身闯入了海狐号。刚进入海狐号舱内，便见到一名艇内的工作人员。他受了惊吓，我好心让他到我乘的小潜艇上去，但这好心却在后来招来了祸事。再下一个梯子后发现这里属于紧急缺氧状态，我便选择空气压缩手榴弹，然后SET（即装备），再用Z键将其扔出（手雷的用法也一样），啊！空气总算恢复了许多，在通道尽头可以发现一具烧焦的尸体，再下一层，来到中央通路，正赶着向AS走，却发现又一名工作人员因空气不足而窒息的死亡。启动AS的空气系统后，可以在刚刚倒下的工作人员的身上拾到“海狐钥匙”一把。于是我决定先用钥匙开启梯子旁的房门，进入后可以拿到一个小型用枪及小型供氧罩。它可以给我的“AIR”一格再加一层保险。出屋后步入另一端的士官室，在子弹补充柜中选择轻型机枪（不太好用）。那么SPECIAL一栏也有了武器，然后从靠近士官室一侧的梯子爬下到达鱼雷室，这里已被海水浸没，幸亏有小型供氧罩，戴上它吧！从尸体身上搜到轻机枪弹匣，又在地板上捡起

一枚灭火弹，现在可以上梯子直至空气精制室，这里正在遭受大火的侵袭。使用灭火弹，火便可以被扑灭，但舱内却充满着淡黄色烟雾无氧状态。在舱内另一端的尸骨上可以拾到一条项链，上面刻着12、24。爬上舱中央的梯子，与那正在咳嗽的黄衫男子对话，他看来是一个负责的职员，他将金库的钥匙给了我，再次来到士官室，面对舱壁的小橱使用金库钥匙，再输入密码1224，即可打开金库。

看到控制装置的钥匙2，记录完毕后再回到"线命所"发现那名咳嗽不止的男子已经不见了。先不管他，对控制器使用从金库内拿出的钥匙2，突然，一只巨型怪物从舱顶窜下。看看它那破烂的黄衣衫……我明白了，又是一名变异者……与它打交道时，最好先将手雷统统喂给它然后把握好地形，围绕着它慢慢攻。消灭它后，在它的尸体上可以搜出控制装置的钥匙1，将其也插入控制器，便可制止核武器的发射。但就在此时，海狐号受到一丝震动开始向深海沉去，潜艇已倒置，我必须在规定的时间内逃出。首先，从屋内的通风孔道钻出，爬上遇到的第二梯子，再向上爬一层，奔向左侧的楼梯子。上爬至鱼雷室，从尽头的鱼雷发射管道便可逃出海狐号，木奇见到我安全回到艇上非常高兴，于是准备返航，这时又接到了通知，我们必须在另一区域浮出，到达新的区域后，我先从小潜水艇内走了出来，却没有想到……



▶这里有急救箱？看起来很安全吗！

木奇就这样牺牲了，都是因为我的过错，一气之下我使用轻机枪结果了那只已经不懂什么叫忘恩负义的凶手！我怀着悲痛的心情开始了新的冒险。刚进入那扇门来到"通路"便又接到了上校的电话，谈话完毕后，先进入仓库，补充一些弹药后，正想进入仓库内的一扇门，但却好像是触到了什么机关，那扇门被铁栅栏封锁。我便乘电梯上至二楼，先进入药品室补充一些药品吧，又顺便在药品室内桌上拾到了药品调剂师的日记，里面讲的是有关如何配药的问题。在拾起药品A后离开，接着进入研究室，遇到了一位药剂师，与他交谈后，可以在他一旁挂着的衣服口袋中得到JUNK区域的钥匙LV1。现在乘电梯回一层吧，从那扇间隔区域的大红铁门处进入了JUNK区域的地下室一层，用JUNK区域的钥匙LV1打开灭菌室的门后，进入作业员室。从桌上的照片可以看到清晰的字样：10、25，看来这又是一个密码，椅子上坐着的人不用理睬径直进入房间内的另一扇门。在地上捡到弹匣，启动一旁的机器，选择"解除"之后可以在另一侧的窗口望到一个垃圾处理厂。出来后，发现刚才坐在椅子上的那个人已经变异了。消灭它，进入右侧没进入过的一扇门，沿着尽头的梯子下到地下室二层，启动AS系统后，进入药品处理室，在铁架上拾得药品B。对面的特殊处理室进不去，于是我回到药剂师的房间，在药品调制器前调配药品A和B；若使用A药品10g，B药品25g便可配成害虫驱除剂，若用A药品少许（如11克），B药品在25g以内，便可配制成加HP的药品（可配多次）。配成害虫驱除剂后，变异的药剂师向你发动了攻击。杀死怪物后，来到那个有铁栅栏的仓库（1层），我使用害虫驱除剂解破了机关的奥秘，只要掌握好光栅栏的变化规律，在它消失的瞬间，跑过去就可以进入刚才有铁栅栏阻挡的那扇门。进入此门后又有两个门等待选择。我先进入了左侧的实验动物管理室，室内有两只会跳跃的变异动物，因为现在没有强力武器，所以最好不要管它们。这里也有AS空气系统已经损坏了，但其余功能都还可以使用，稍稍休息一下，我又急忙躲避小怪物，奔向地图上的守卫室。在守卫室内有一名工作人员蹲在一旁，还有一套监视设备，好像不能使用，调查后选择"解除"这样便又为我的冒险打开了一条方便之路。

离开守卫室后，我想再向其他地方走一走。在一通道的拐角处发现了一个自动识别开关装置，但我好像并不符合要求……于是我又经通道另一头的梯子登上了二层进入沃兹博士所在的房间。她向我演示了异体细胞侵食动物细胞核并迅速繁殖的过程，"咳、咳"我不禁咳嗽了两声，难道我也被寄生了？博士急忙替我验血，并希望我能在这验血的时间里去修好那个空气系统损坏了的AS。恢复空气供给，我答应了，并在屋内搜集到一份资料及几瓶药品然后回到实验动物管理室的AS处仔细研究一下，原来是缺少一块完好的IC芯片。启动AS后，选择R一行，这是用来恢复我的AIR一格的，再次来到守卫室后与上次见到的那名工作人员谈话，便可以得到JUNK区域的钥匙2。这便是可以开启JUNK区域地下室二层的特殊处理室的大门钥匙。进入后，便可以得到修理AS的IC了。

回到破坏的AS处，启动空气系统，这里的缺氧的状态终于可以缓解一下了。之后，我便急忙去取验血结果，看来这是一个好消息，我没事。另一个好消息也随之诞生：博士决定为我开启自动识别开关装置，随着开关开启后，又一扇区域的大门打开了，这里是APARTMEMT区域一层的中央公园。刚一进入，便发现天花板处有几只怪物，不好，它

DEEP FEAR

们扑了下来……嘣！嘣！两声枪响过后我发现我被一位强壮的女士救了，据她介绍说自己叫凯瑞，交谈完后，她便乘电梯离开了。我先闯入了"壳店"，在这间屋子里可以拾到轻机枪弹匣，在一旁的食品柜中可以拾到一盒甜饼，既然右侧有医务室而我的 HP 又不多了，就进去补充一些药品吧！嘿！这里还有机枪弹匣，不过，令人担心的是床上的病人，他不会变吧……

出了医务室，我来到电梯旁选择"2 阶"来到 2 层，进入电梯右侧的房间拾到手雷。在食堂内，我遇到了一只可爱的小狗，便将先前得到的甜饼拿给它吃，看来它觉得味道很好，这时凯瑞走了出来原来狗是她的，她很高兴我喂饱了她的狗并将 D·NETWORK 区域的钥匙给了我。离开后我发觉这层也有一扇区域大门，是通往 CCD 区域的，不过已经坏了。跟着我乘电梯来到三层，先进入仓库调整一下。顺便在那捡到了一些资料和空气压缩手榴弹。在地图下方的男寝室内有 VTR2 录影带及弹匣，女寝室中有手雷，到映影室放映录影带。这是一本有关基地和海狐号的简短小片，看完后来到区域大门，使用 DN 区域的钥匙开启大门。首先进入通信室，门旁的黑橱柜内有药品可捡在向里走可拾到弹匣，之后步入设备室，遇到一位拿着焊枪的男人，我想可以用焊枪打开 APARTMENT 区域二层的区域大门。于是，我向他借用，不过他提出了条件，让我去取一些资料交换，还给了我一张 MO 碟。离开后乘电梯来到二层的仓库这里有弹匣可拾，另外还可在弹药柜中用轻机枪换取暴力枪。出来后进入搭乘室，这有四件耐压潜水服及一个 AS，将 MO 插入桌上的电脑，可以得到 DATA MO，将其交给那名拿着焊枪的男子后便可以换取焊枪。

有了焊枪的帮助我就可以顺利打开 APARTMENT 区域二层的大门了。回到 CCD 区域的二层后，我决定先去上校的办公室看看。上校和一名大尉在屋内，他们似乎已经决定与变异怪物进行作战，并前往会议室参加作战会议。我对此十分不解，离开办公室后，原本进不去的眼镜的房间也可以进入了，在这里他向我解释了作战计划有多么的不可靠。于是我决定这项阻止计划，现在可以在这间屋子里的柜子中拿到 2 份资料，到了会议室门口，守卫的士兵已经不见了！闯入后才发现这里已空无一人。地板上可以拾到轻机枪弹匣和暴力枪弹匣。上校的办公室也空空荡荡，但是可以拿到一份命令书。我到达总部才见到上校，不过好像已经迟了……

下到一层，先去仓库调整一下，来到尽头的区域大门处，见到那个戴着帽子的黑人中年男子（以后就叫他帽子吧）正在踹门……

跟随他来到 DOCKING 区域的一间没进过的屋子，听完他的嘱咐后，再进入屋子内的一扇小门，我启动了缆车，战斗已经开始了……

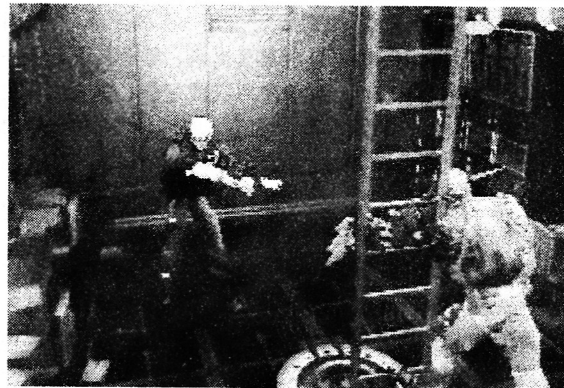
缆车停下后，我正处在 AIR UNIT 区域，出缆车后进入左侧的空气精制室，然后通过另一扇门进入制御室，在一旁的尸体身上可以搜出弹匣和特殊闪光手榴弹（可使人静止一段时间）。解除某空气装置后离开，进入另一扇门，在这里可以发现未爆炸的 MK48 鱼雷，进入仓库注意补充弹药、记录。然后乘电梯到达二层，进入空气贮藏室，这里有 BOSS。消灭它很困难，建议在使用特殊闪光手榴弹后，赶快使用手雷轰它，接下来最好用暴力枪攻击。我摆平它之后刚想进一步调查，却无意中发现了定时炸弹，折除它是不可能的，于是我便在 BOSS 身上搜出一把钥匙后，急忙回到缆车处，不好！缆车门打不开，现在把钥匙对通道另一端的控制系统使用，启动成功后我便可以返航了。

定时炸弹的爆炸引爆了 MK48 鱼雷，致使海底出现很大的冲击波，冲击波袭上海面，将停靠在一艘炮舰上的一架飞机冲了下来，飞机沉入海底撞毁了基地的供电系统，无奈中基地启动了人工电力装置……返回基地后见到帽子，他见到我平安归来很高兴（A 盘结束）。

回到了总部见到上校，交谈完毕后，我再一次来到 APARTMENT 区域的三层与帽子见面，他帮我指明了道路，我很感谢他，便将焊枪给了他，但是焊枪供给瓶内已经没有氢氧气体了。

我按照地图的指示来到了 SEA FARM 区域。首先进入饲养池，可以见在沙朗，她将一个密码"2751"给了我，之后修理电梯的人不见了，看来电梯已经 OK 了，我便乘电梯下至地下室二层，进入了一个地板上长满青草的大房间，这里还有一头奶牛是用来做海底生存实验用的。再进入屋内的另一扇小门便来到了"设施管理室"，旁边可以捡到弹匣和药品，再靠边有一个密码锁，输入 2751 后，便可进入仓库。而且在这里找到了焊枪供给瓶。

通往 SEA BED TUNNEL 区域的区域门上贴了一张警告，我决定接受警告，便回到 APARTMENT 区域三层的帽

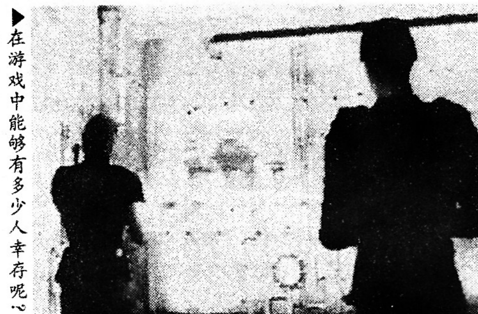


◀神秘气氛的舱室，变种人正在接近。

子处，将焊枪供给瓶交给他，他替我打开了通往 DN 区域的大门，并让我转告一些话给凯瑞。我答应后，便前往 DN 区域二层那间未进过的房间，果然凯瑞和她的小狗在这，交谈一会儿后，我和她来到了搭乘室，她让我将设备室里面的房间的水放掉。我转了几圈，回到总部上校那，主动与他交谈，好像没得到太大的帮助，再回到搭乘室，凯瑞已经

由于工作疏漏，本刊 8 期"生物危机 2"中刊登的部分秘技有误，其实在"生 2"中是根本没有豪鬼出现的。在此，本刊向广大读者致歉。

不见了，于是我到那间充满水的房间调查，结果发现水是通过破损的舱壁渗入的。我回到凯瑞的房间，她还在等我的好消息。没法子，去其它的地方查查吧。于是我又回到了APARTMENT区域的三楼。这时，那间不准进入的房间已经打开了，正在调查屋内的照片时，帽子进来了，他向我谈了许多心里话，并请我去DOCKING区域的"接线室"，到达后他给了我NAVY区域的钥匙LV2，并送我下至NAVY区域，经通路乘电梯来到二层"E—プール"，用刚得到的钥匙LV2开启大门，踏入另一条通道，在这儿的资料室中可以取得VTR1录影带，上梯子进入兵舍，这里有大量的药品及特殊树脂发射枪，我又在一名士兵的尸体上拾到了他给爱人的信……地图1层的机关室进不去，我便乘大型升降机回到3DOCKING区域，再回到DN区域三层的设备室，消灭两只怪物后进入那间有水的屋子，对壁隙处使用树脂枪堵住缺口后，再到映影室观看VTR1录影带，它播放的是一个神秘物体放水的录像。看完后，再回到原来有水的那个屋子中取得酸素，拿着酸素来到搭乘室，对耐压潜水服使用酸素，之后去找凯瑞，没想到她也……打败怪物后，拾起地板上的ADS片(上面印有4171)及屋内有关ADS的资料离开。在二层通路一端的壁柜中可以补充空气压缩手榴弹，去搭乘室在潜水服的密码锁上输入4171，便可下潜至水下。


▶在游戏中能够有多少人幸存呢

从深水中正对面的绳梯处上岸，来到ENERGY UNIT区域的"外部接线室"。先进入地图上的"炉心外部通路"，在那的仓库整顿一下后，登上通路另一头的梯子，上去后马上冲向"制御管理室"在这儿见到眼镜，他说锅炉温度过高，需用冷水冷却。于是我进入冷却水贮藏室，但扳手已被树脂固定了，手动装置也开启不了。再次向眼镜求助时，他让我去火药库取C4炸药，并告诉我进入CONNECTION区域的密码—3742，于是我又穿上潜水服潜入水中，在尽头的锁上输入3742，进入后，拾起弹匣来到仓库，这里有空气手榴弹，闯进旁边的火药库时，遇到了大尉，他正在变异，但好像还有意识，他将一把M1911手枪给了我……

取得C4爆炸弹后，我离开了CONNECTION区域，大尉引爆了火药库，我怀着十分沉重的心情回到眼镜处，他说电流可以激爆C4。于是我来到冷却水贮藏室将C4装在了手动控制装置处，然后回到眼镜处，他将电流输进控制装置，随着一声爆炸，冷却水如洪水般冲了出来，锅炉降温OK，但水流也即将冲进屋内，眼镜让我先离开，他变异了……

我进入作业用道路后，在AS记录一下，通过区域大门来到SEA BZD TUNNEL区域的通路，拾起弹匣眼镜变的怪物追了上来，先不要理它，进入尽头的门。这里被水浸没了，掏出水下用枪后前行，遇到怪物后将它消灭。在尸体的身上取得了药品，再进入另一端的区域大门便回到了SEA FARM区域，刚一踏入仓库便听到了莎朗……她先冲出房间，"啊!"一声惨叫之后，我急忙跟了出来，原来是那头牛撞伤了莎朗、牛已经变异了，莎朗不幸的离开了人世，现在没有功夫与这头大笨牛战斗，于是我捡起莎朗身上的钥匙便冲了出去，而后乘电梯来到地下室一层，看来这是她的房间，里面有她的日记和我的照片……离开后直奔饲养池，让海豚离开，记录后，我向DOCKING区域的"接线室"跑去。在这里遇到了帽子、沃兹博士从博士口中了解到怪物是会进化的……回到CCD区域的一层小潜艇停泊处，发现上校不顾他人自己将潜水艇开走了，但自私是不会有好下场的。再次来到DOCKING区域的接线室，进入"コソア间接线室"见到帽子和博士，帽子决定送我和博士到NAVY区域，这时，凯瑞变异而成的怪物再次出现，我想击毙它，但帽子阻止了我，我不得不悲痛而去……

来到NAVY区域的三层后，进入"ユソトロール室"，博士启动了轨道车，刚开出不远的距离，基地就塌陷了，强大的海流冲翻了我们乘坐的轨道车，这种情况下我们只能与海上的人联络救援了。但车内的通信设备又损坏了三块芯板，博士让我去找，于是我钻进车内的通气铁孔，从另一侧的通气孔爬了出去，进入兵舍补充一些药品，又拾到手雷和无线部品A。这时原来不让进入的一层机关室可以进入了，在这里消灭一只巨大的怪物后(不困难)拾到无线部品C，而后来到资料室取得一些资料。进入屋内的通气孔，杀死一只怪物拾到无线部品B及几本资料后，回到轨道车内，发现博士已经不见了。看来已经到了决战的时刻了。

我来到仓库换取重型机枪，在那又拾到了弹匣和空气手榴弹，然后回到轨道车，将三个无线部品插入缺损处，与海上人员联络但他们说由于天气原因不能救援！没办法，只好另寻他路，从通风孔爬出，那个冷冻室也让我光临了(进入前先记录)，这里有一个电脑在那可以找到最终报告书。看完后博士出现了，她说出了事情的真相，并想阻止我杀死异体，但就在这时，沃兹博士被粘稠的溶液包围住了，她也变异了!？用重型机枪很容易消灭它，但刚刚消灭它，博士又二次变身了，这次她变成了一个长有晶莹羽翼的绿色异体人，这好像才是她的本体!

打败它后，它将机关室自爆装置的钥匙给了我。到达机关室，启动角落的自爆装置，而后回到冷冻室，沃兹博士(是否还这样叫她)告诉我乘这的圆形飞行物可以离开，但她深情的拥抱住了小猩猩，不愿让它离开。没办法，我独自离开。大爆炸的气流托起了我的飞行物，难道只有我一个人活下来了吗?不，那不是凯瑞的小狗吗?

浮上海面后，我被海上人员救起，打开艇门，久别重逢的阳光异常刺眼，一切都结束了……

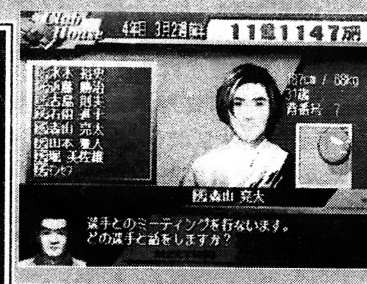
文/KKW小组　责编/PERFECT

J联盟·职业球会的创造 2

挖掘密码 权威解析

自从去年开始玩这款 GAME 起，笔者就觉得可以通过修改密码来改变已存档球员的各项能力值。经过近半年的研究及试验，笔者终于有所收获。现在公开一些成果，希望能与更多钟情此 GAME 的 FANS 们共同探讨。

SS 厂商：SEGA 类型：SLG 发售日：97 年 11 月



击破开发者的道道防线——游戏密码金针度人

为了便于说明，估且将留学三年回国的"三浦知良"（FW，25 岁）存入 Password 作为样本，密码入下：

るにろふはわ　ののののののの　はりぬはむし
くくねねぬを　えちつねねねね　ねぬせあこね
ねＩてねえて　Ｊつろく Q ほ E　FLMR う J
こぬＩなね P　ぬ Q よ J せぬき　うぬいうＩか
J しな

经研究发现，该密码左起第一个字符"る"及第一行第三段的"ね"、"は"、"む"四个字符无法用其它字符替代外，其余的所有字符均可更换，而且每个位置均可更换三次不同字符，也就是说每个球员都可做出千变万化的密码组合，我们就来看看每个位置所代表的含义以及更换其中一些字符给该球员所带来的各种变化吧：

随意搭配第一行第②、③位置的字符，方法是用字母"あ"代替第②个字符并按"START"键，若不成功再用"い"替代，依次类推。成功后便可做出另外一名选手，我们就称其为分身吧。该分身除名字、出身地及身高等外，其余的各项能力都与原球员一模一样。例如将"三浦知良"的"にろ"更换成"ぬ E"就变成了"城彰二"，换成"ねね"就变成了"公文裕明"等，将这些"克隆人"存档后便可以购买了。只要不断组合便可制作出几十个甚至上百个分身。这样，您只须培养出一名超级选手便可以"克隆"出一大群。这些分身除少部分面孔较为熟悉外，大部分都很陌生，也许这些便是传说中的"隐藏球员"了吧！不过，自己设计的球员（EDIT）无法制造分身。

假若您存档的球员是游戏中虚构的（例如"川野杉明"、"杉山忠行"等），克隆出的分身假若亦是非真实选手，那么您会发现该分身就连"Face"也会与原球员一模一样，这时只要修改第一行第三个字符以及第一行第二段的七个字符就可以替该分身整容了。由于八个字母可搭配上万种变化，在此便不再赘述。

相信大多数玩家都和迷远一样有这么个习惯：喜欢将一手栽培起来的超级选手保存起来以便日后其退役后再买回来，但这么做却总少不了一个问题：即每位球员要想成为能力出众的超级选手，玩家们至少得培养 5～8 年，试想如果将一名 27 岁左右的超级选手存档，日后就是再购买回来也用不了几年就退役了呀！在这款游戏里，我们可以干一件严重违背足球规律的事情——修改超级选手的年龄！只要将第一行最后一个字符由"あ"开始逐个更换直至成功（可更换 3 次），您就会惊奇地发现您的超级选手变成了超低龄的"BABY"了，但其各项能力却并未因此而改变！例如将"三浦知良"的"し"改成"み"，便可制作出一位年龄仅为"3 岁"的"赤ちゃん"，其运动年龄亦因此而达到了三十年以上，而且最重要的是与此同时他的身价亦会同其年龄一样急剧"暴跌！"这在游戏初期资金不足时实在太有用了。但是，要将球员改成"0～3"岁之间，则至少要满足二个条件：一、该球员未满三十岁；二、该球员被存档时正处于上升时期（即各项能力未有明显下降）。否则，该球员只会越改越老（迷远就曾制造过一位"59 岁"高龄的"井原正巳"！）。

超级选手们不能修改国籍，但自己设计的球员却可以通过密码进行修改，只要尝试替换第四行第二段最后一个字符以及第五行第四个字符即可；迷远就曾设计了一个"中国籍"的"范志毅"，通过此法修改成了"日本籍"，之后入选"日本代表"队并夺取了"INTERNATIONAL CUP"——小山智丽二代？！

说了这么多，也许玩友们最最关心的并不只是上面这些吧，因为再怎么分身、转籍都不如一样东西来得过和实惠——将能力低的选手直接修改成超级选手：

首先，无论是什么选手肯定都有一个（或一组）字符是代表该选手等级基数的，经过长期的试验，迷远终于找到了这一组字符，那就是第一行第三段的第③、④、⑤位置的字符，即"三浦"的"ね"、"は"、"む"三个字符，这三个字符分别代表该选手三个不同的等级，其中最重要也是等级最高的便是"ね"这个位置的字符。从第二行第二个字符起用"ね"来代替，不断重复直到占满第二行而后按"START"键，如不成功继续占至第三行甚至第四行（每占一个按一次"START"），当成功后您就会发现该选手的各项数值已全满，留学反而成了一件多余的事。反之，如用等级最低的"む"来进行替换亦可做出一位几乎毫无能力的选手。这里需要注意的是，此法对于各项能力很弱的选手几乎百试百灵，但对于一些数值很高只是并未全满的选手却未必有用，有时还会降低其某项能力，甚至会出现"死机"现象，所以在运用时须小心。还有，密码第四行代表的是该球员的阵形熟练度、体力等，因此在运用该秘技时若能将字母重复至此行，那么该球员的体能、阵形熟练度以及赛后评分等亦会相应增加。至于如何才能占满第四行便请玩者们自己做做实验吧！

另外，若想更换球员的位置，只须按照前面的方法替换第二行第一个字符即可；例如将"三浦"的"さ"改成"わ"，原为"FW"的"三浦"就变成了"MF"，分身亦同样适用，这样就不必担心某些球员位置的重复了！

掌握了这么多"奥义"，我们便可将所有球员都玩弄于股掌之间了。即使重新开始游戏，相信爆机也不过是一、二年的事情！但笔者还是有些许缺憾，就是不知如何迅速使资金全满（迷远坚信有此秘诀）！

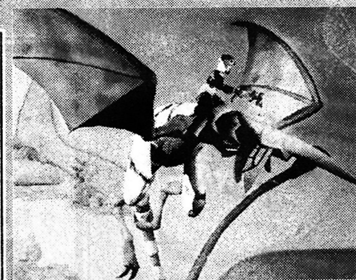
文/スーパー迷远　责编/PERFECT

由于地址及姓名不详，请上文作者速与本刊联系，以便发放稿费。

AZEL 铁甲龙骑士 RPG

铁甲飞龙最终形态

近期本刊收到了许多关于这款游戏的解析攻略，基本上都是介绍育成最强飞龙的，这里择优选取了读者易华的稿件。下文不仅详述了取得12枚"Dユニツト"的方法，而且对其它隐藏内容也进行了披露。热衷于今作的飞龙迷们一定不要错过。



SS　厂商：SEGA　类型：RPG　发售日：98年1月29日

教你怎样育成最强的铁甲飞龙，成为实力强大的孤傲主角！

★本作中的重要道具一览

1. 高性能机关枪"**ハイバルカン**"：在第一章"碧之绿洲"中，有一处流沙中困着一只小沙虫，经过调查后，沙虫获救便会撞击出一个地下通道，里面藏着高性能机关枪，装备后可以提升枪的攻击力20%！

2. 飞行道具器：同样在"碧之绿洲"中，在隐藏机关机周围的一些花草中进行调查，调查其中某一株后，会落下一个红色果子形物品，得到后其作用为，按住B飞行，再按下L键，左上飞行三个速度点变为红色后放开，可保持飞行速度不变，另外，如按下L+B几下，可返回出发点。

3. 巨龙增强器：在游戏后部，最好是第四章决战之前，通过塔的升降器回到地图上，进入"旧世纪飞船"内，破坏飞船外所有的状如金字塔的遗迹便可使飞船内的隔墙打开，再进入飞船内可得到。作用为飞龙在移动时的激光发射能力提高。

4. 第二个提升机枪高性能武器：在进入第三张光盘后直奔发掘所，你会发现猎人"**ラドカム**"的尸体，经过调查，可找到他的遗物"**ラージガン**"。把这东西卖给道具店老板"**ナレド**"，那么在游戏后半部中，就会有人送你一把"**クリテイカルメ**"，装备后可提升机枪攻击力50%。

5. 回复系BP枪：在"**ゾア森林**"内部中，得到所有的道具，其中便有一把回复BP的枪。虽攻击力减少，但可在三条气措后加血。

★龙的终极形态取得方法：

一个字"难"啊！在本作中，隐藏着一种名为**Dユニツト**的东西，全部集齐的话，就能得到终极形态的龙。否则你就是99级也只有五次变身机会，许多东西如发掘所的风扇和"**ガリル沙漠**"沉船等均不能破坏，所以必须取得究极形态，其中最令人恼火的便是**Dユニツト** 01的取得方法，可以玩得你掉泪！加油吧！铁甲迷们！

Dユニツト 01

将发掘所周围的敌人消灭光后再侵入发掘所，在那里便会有事件发生，并能进入隐藏版面。值得注意的是，一定要有耐心，如操之过急的话，便又会从头打起，烦不胜烦！

Dユニツト 02

溪谷最深处，与"**シヤプリの巣**"的第一次战斗后，其身后瀑布中隐藏一洞口，里面可得。

Dユニツト 03

"**ガリル沙漠**"中，"**ズースー**"左边的宝箱里，很容易找到。

Dユニツト 04

"**ガリル沙漠**"的蓝色遗迹中，在旧世纪的遗物2的中间，能够进入更深一层的地图。

Dユニツト 05

"**ウル**"的水底遗迹。在通道入口的右侧。"**ウル**"中有4个**Dユニツト**，所以不要遗漏了，而且还需飞龙成长后才能得到。

Dユニツト 06

"**ウル**"的北部，这里有能进入中央地下遗迹的东西，不太容易找到，请仔细寻找一下。

Dユニツト 07

"**ウル地下遗迹**"生体兵器实验所中可得到。但需龙成长后才可进入。

Dユニツト 08

"**ウル**"的地下遗迹。在地下4层有很多宝箱，但也需飞龙成长后才能得到。

Dユニツト 09、10

"**ゾア森林**"内部，在"**ゾア森林**"消灭失控的旗舰后，向前飞行可进入内部。在禁忌之门前可以得到。

Dユニツト 11、12

塔内部，在第14层的入口内可得到。

必须要说的话是，找齐所有的**Dユニツト**，成为究极形态实在相当难，非超级飞龙迷实难有信心。许多**Dユニツト**得到的方法都必须在飞龙成长后，所以最好在第四张光盘后，在决战之前飞回地图上去收集！

★超级秘技

①前作的飞龙：实在令你大吃一惊，今作飞龙确实可以变为前作飞龙，首先前提是必须取得究极形态——龙。再在旧世纪飞船内消灭所有金字塔物后，在飞船内可找到一条小飞龙，在游戏初期你会得到一个道具，为"龙的纹章"再回到"**ゾア之森**"内部，在上方围着的地方，使用龙之纹章，便可与小龙合成真正的最强飞龙。以后版图上所有以前未能破坏的东西，全可破坏！

②通关后的游戏：只要通关一次，读取通关记录后，回到地图上，会发现增加一项BOXOAME。进入后，有1你意想不到的发现。

③回忆的梦：在放入第一张A盘，看完动画后（指开场动画，看与不看都可），取出A盘，再将铁甲飞龙Ⅱ（前作射击版）放入，开机后，你将看到一段全新的三维动画!!!

④完结：在取得小飞龙后，重返旧世纪飞船，这时你便可以完全消灭这一遗留千年的巨大飞船。从此，再也没有这一地区！

⑤小鸟：在后半部，重回南部水没遗迹，会见到一只小鸟，使用激光击中后，小鸟便会飞来和主角一同飞行，再向前，还会发现一只小鸟，再击中后，会……？

文/易华　　责编/PERFECT

次世代天空

光明力量Ⅲ

冰壁的邪神宫

内容深奥 场面宏大

从96年发售的圣柜开始，直到这次的完结篇，SONIC 在土星上重新将光明系列展现给了玩家，尤其受到我国玩家的好评。而在日本，本系列的每一部作品也都达到了12万以上的销量，不知今后还会不会在DC上推出作品呢？

SS 厂商：SONIC 类型：SRPG
发售日：98年9月23日





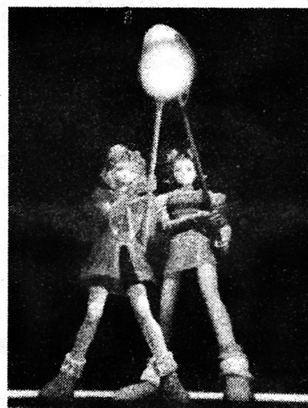
责编小天天

剧本3的名字叫做冰壁的邪神宫，故事是围绕着誓报杀父之仇的佣兵朱利安而展开的。帕米基亚大陆的帝国斯多利亚、共和国阿斯比利亚、中立国萨拉巴特之间的恩怨，以及夫沙姆教和神子古拉斯亚的纷争，还有那许多未曾解开的谜团和纷争，将在剧本3作一最终了断。本系列的特色是以三位主角的经历去编织同一段历史，玩家的决定会直接影响到其余章节的剧情，这种系统最适合表达“光明力量”的世界观了。

在帝国的首都的上空，邪恶的超人类遗产、飞行兵器沃鲁基尼突然出现，第三王子美迪奥因为要营救父王而未能回国，而本作的主角朱利安及神子古拉斯亚决定跟随知识渊博的帝国第一王子的鸟人军师（他的脸就像猫头鹰一样）波路斯比赶回帝国，阻止飞行兵器在国内进行雷击破坏活动。

而当超人类的怪物来到长城以北之后，帝国和共和国的人们都誓死保卫长城。在那里，万年的积雪覆盖着的山脉中，有一座谜样的邪神的宫殿，没有人知道它的信息……

对于朱利安来说，“要成为世界一流的佣兵”是养父一直以来对自己的教导。朱利安从小练就了一身精湛的剑术。此次，他最大目标就是要找到夫沙姆教的超人类支配者卡鲁姆，以报多年前的杀父之仇。

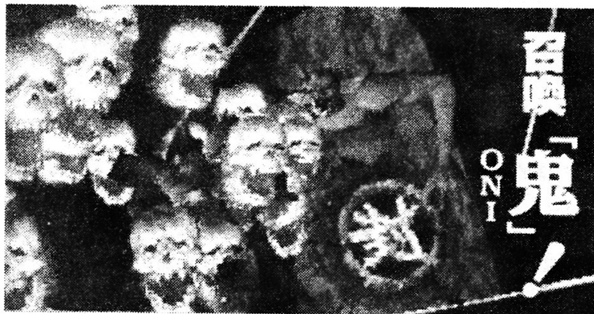


▲在前两作出现的女魔法师

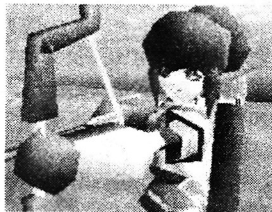


▲著名人物——神子古拉斯亚

出色的画面，充分发挥了土星的机能



战斗画面与上集无异，怪物们有些也是很久以前曾经见过的。但在魔法方面，却增加了不少的种类，剧本3中召唤鬼的魔法，是从地狱放出恶鬼，再利用他们把敌人引导回地狱。从图上看，画面效果较佳。另外，移动画面中的某些村落中还被作出了高低差效果，细节方面全不放过。



▲这是帝国中西部的妖精猎人姬蒂，她加入军队的目的是想到都市中增加见识。她与忠心于第三公主的比姬特是好朋友。



▶女魔导师比姬特

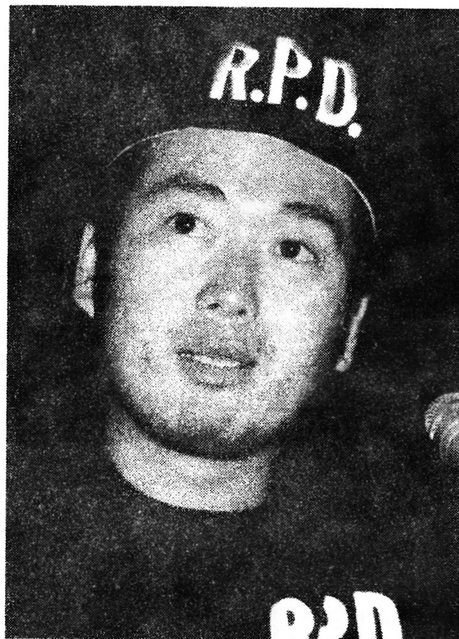


▲新人物，帝国第三公主，名叫伊莎贝尔。冷酷的帝国皇帝最疼爱的女儿。她长于回复能力，因自幼丧母，她十分尊敬养母——第三王子美迪奥的母亲。

次世代天空

蚊香的迷思

这次“迷思”的内容是部分日本和欧美开发商的意见，曾刊登于日本 SOFT BANK 出版的“SEGASATURN MAGAZINE”专门志中。虽然新主机尚未发售，但爱好者都很关心其对应游戏的动向，从下面的谈话中，大家或许能对一些敏感问题有深一些的了解。







卡普空常务取缔役 冈本吉起

◀冈本吉起，业界广受尊重的资深专家，多年来对卡普空做出了巨大贡献。谈话中冈本先生还提及，他个人非常喜欢战略游戏，同时，也非常喜欢世嘉公司。

首先是有关于这次盛大发表会所产生的感想。从这次的发表会中，可以感受到 SEGA 公司不断求新求变的决心。和其他的游戏主机开发商比较起来，SEGA 公司的开发脚步确实要比别人早个 1、2 步。

有关于新主机的规格方面，首先要谈的就是 DREAMCAST 的 RAM 容量是非常地大，这一点对于卡普空公司而言是极其重要的。以往，街霸Ⅲ总是因为找不到合适的游戏主机而一直迟迟无法进行移植。不过，以新主机这样的规格而言，要进行移植应该不是问题才是。除此之外，一些因为“这个 SATURN 可能做不来”之原因而搁浅的企画方案，现在又重新有了败部复活的可能。就整个主机性能的平衡度而言，我个人觉得还算是恰到好处。

不过，由于其他的硬体制造公司也可能随时会在某个时候推出新的游戏主机，因此即使目前觉得眼前的新主机已经非常了不起，到最后还是有可能会被其他的新游戏机给超越。既然游戏机的性能不断地在做大幅的提升，那么最后的决胜关键当然就在支援的软体上了。这也就是说，以往和 SEGA 公司有过合作关系的游戏开发公司，在未来会在新主机上开发出什么样的游戏软体，SEGA 公司过去所利用的大型机游戏移植所产生的效果以及这一次所特别附加上去的数据机(MODEM)功能等，以上这些，都必须做全面性地发挥，如此才能在游戏市场上取得领先的优势。特别是数据机的部分，我个人认为是相当符合现代玩家需要的设计。另外，关于新主机的控制手柄和 PDA 部分，我个人持着保留的态度，今后，我想我一定会为大家做一个完整的说明，请大家再等一下。

当然，目前我们也在进行 DREAMCAST 专用游戏软件的开发。至于游戏的内容以及类型，目前还不便公开，这点也请多包涵，但是只说一点点倒是没什……（被盖住嘴巴）。

“与其重视新主机性能，不如注重对应软体”

在采访过程中，冈本先生还曾提到要在 DC 上制作一款僵尸动作射击游戏，尽管冈本部长一再说那是“死亡之屋 3”，但相信读者都不会这样认为。因此，生 2（终极强化版）或生 3 在 DREAMCAST 上发售的可能性就被大大地提高了。另外，在 6月 8 日东京新宿住友大楼内的 BIO 战略发表会上，冈本部长指出，卡普空目前正在准备向多方面发展，在未来不排除和 SEGA、NINTENDO 两家公司一起合作共同开发新游戏的可能！极其遗憾的是，部长又用那是“大魔界村”来回避。此次发表会上的发言人三上先生出言谨慎，只字不提 DREAMCAST 版 BIO 系动向，但从该公司人员私下的谈话中却可以得出“正在开发中”这样的结论。





世嘉新主机梦想放送站 蚊香的迷思大特辑

部分第三方对 DREAMCAST 发表意见



●艾尼克斯社内担任软体企画、制作的资深人员本多圭司个人认为 DREAMCAST 是一款性能很高的游戏机，和目前既存的主机相比，采用的技术要先进很多。但软件内容的优秀与否才是硬件普及的“重要关键”，今后推出的游戏一定要不同于现在的表现内容，而应有 DREAMCAST 性质。他指出：“说真的”，新主机进化程度仍然是在大家的预测范围之内。但数据机这种做法很不错。解决好网路费用等问题后，将出现一个很大的市场。本多先生认为 CAPCOM 的“BIO”是划时代的、革命性的、奠定 PS 胜局的游戏，新主机“绝对”有可能做出革命性的游戏。当主机数量普及到某个程度时或者看起来有普及的可能时，“也许”就会考虑加入。11 月 20 日后一个月内，如果 DREAMCAST 上出现“两位数字以上(大于等于 10？！)”的软件，则“我们也会跟进”。



●被人认为毁誉参半的 DREAMCAST 巨幅整版广告上的广告词，是由从广告代理店转入光荣公司任宣传部长的志村宏先生一个人想出来的。他认为，DREAMCAST 这样高性能的主机若能真的以 2 万多元价格推出，对玩家来说是有很大吸引力的。他指出，新主机 WINCE 和 16MB 主记忆将令移植和游戏操作感变得更好。今冬就可以将数款 DREAMCAST 专用游戏的详细内容公开，但直到明年冬天(！？)，如果顺利的话，所有的游戏大家就都玩到了。志村先生不无担心地说，为了制作足以匹配新主机很高性能的高质软体，将付出较多的人力和物力。最后他还说“这是一款不止受到一部分玩家，而是受到许多玩家喜爱的主机。藉此，也许可以从 PS 那里夺回一些市场占有率。当然，重要的还是软件的支援”。

●哈德森宣传部长平井直树先生很是率直，还没等记者发问，便承认了目前他们正在制作 DREAMCAST 软件。他一针见血地指出：硬体上 DREAMCAST 占有很大的优势，市场反应是否如预期般热烈就很难说了。如果现有的游戏人口是 10，那么想一下子增到 100 几乎是不可能的，只有从既有的游戏人口中设法去取得一定的占有率。平井先生认为大规模发表会和新闻广告是一个成功的开始，这良好形象到底能发挥多大影响力，很值得大家去注意。“对于对我们抱有很大期望的 SEGA 公司的一番好意，我们一定会以事实来证明。要知道任何新事物哈德森都会去尝试”。



●柯拿米北上一三先生指出：“硬体被大幅提升了。但是，DREAMCAST 和现有 32 位机有什么不同是很难传达给消费者知道的，高质素的三维画面，仅仅是低质素的延伸而已。以 WINCE 做 OS，我个人觉得倒是很不错。令我们相当感兴趣的数据机方面，尚未到实用的方面，SEGA 为消费者着想这很好，但也要加以检讨；而 VMS 应当会为大家带来一种全新的玩法，可惜 SEGA 为什么不做成和 GAMEBOY 一样强大的呢？我个人认为不一定要因为新主机的出现，而特意去制作和目前完全不一样的游戏，只要能配合新主机的表现性能，去制作出一款内容和品质都比以往提升许多的游戏，这样就“足够”了。但我们不会因此而自满，简单平凡的游戏无法受到多数玩家欢迎。”这位负责所有柯氏一般消费游戏的北上部长表示，SEGA 除了提出制作游戏的要求外，有时也应该听听制作方的意见。目前我们对应新主机的原创游戏已经在开发中了，虽然类型不能公开，但是，比起移植的作品来，原创游戏更容易被玩家接受。



●阿特拉斯半谷孝志先生指出：DREAMCAST 这名字和它所使用的形象颜色感觉都很不错。入交社长接任以后，SEGA 给人的印象确实改变了许多。因此，敝公司想要制作出的是，一款能够将 DREAMCAST 的硬体性能充分发挥出来的游戏。关于“女神转生”系列的一切，现在还无法奉告。但却可以告诉各位，推出的可能性很大。



世嘉新主机梦想放送站 蚊香的迷思大特辑

参与软件开发的5家公司

- ●Appaloosa Interactive Corporation
- ●Argonaut Software Ltd.
- ●Bizarre Creations, Ltd.
- ●Red Lemon Studios Limited
- ●No Cliche

由于DREAMCAST拥有不错的游戏开发环境，因此一些在海外享有盛名的软件制作公司，也加入DREAMCAST的软件开发阵容中来。一般地说，海外厂商都具有一定的游戏制作能力，而且制作的游戏类型也比较多样化。目前相当流行的网络对战游戏，就以欧美公司制作的居多。拥有深厚游戏制作基础的海外厂商，未来会在DREAMCAST上推出什么样的游戏呢？为此，本刊以个别的方式来为大家介绍，在发表会召开的同时这些厂商就已经宣布加盟了。



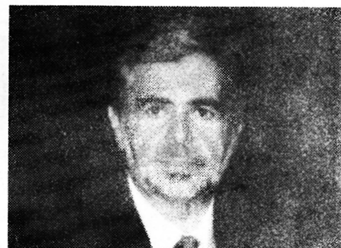
▲5家公司的负责人同聚世嘉公司。除了这五家公司外，其他还有ACCLAIM，MIDWAY，GT INTERACTIVE等在街机和PC上十分活跃的公司已经加入。从不断有海外厂商宣布加盟态势来看，DC似乎很受欢迎。

●Appaloosa Interactive Corporation

DREAMCAST是款可以为大家构筑共同梦想的机器。在以往，人类因为各种不同的需要，而创造出了各式各样的东西。例如，传说中的故事改以小说形式加以出版，或者是更进一步地在电视上制作成连续剧来供大家欣赏。虽然随着时代的进步，所使用的媒体也在不断地改变，不过人类所要表达的东西却并没有多大的变化。然而，反过来说，能将人类梦想加以实现的，则是一直不断在进行创新的媒体。至于DREAMCAST，则是现世代中所存在的最新媒体。

本公司目前正在开发一款可以在广大地面进行各种不同探索的动作冒险游戏。而在这款游戏中，角色将可做出100种以上的动作，上述游戏可以让玩家体验到现实世界中所无法体验到的东西。由于DREAMCAST策略之一，就是要将游戏推广到不同的年龄层，因此这次推出的游戏，我们将以年轻人和女性做为吸引的对象。

过去我们曾在SEGA的GENESIS上制作过几款游戏，而他们那种坚强且不服输的精神，感觉上和我们的公司有些相像。



▲该公司至今仍对世嘉、柯氏、EA等公司提供软件。97年7月，APPAOLLSA ONLINE设立，其网络游戏的发展令人注目。



▶该公司曾为土星移植游戏

●Argonaut Software Ltd.



▲同时拥有加速芯片组等硬体开发部门和游戏制作部门的英国公司。大家看看N64的“星际火狐64”卡带搭载的内部芯片，就知道他们的技术力了。诸如“鳄鱼CROC”、“CREATURE SHOCK”等多款受到欢迎的3D作品都是该公司作品。

目前本公司正在为DREAMCAST制作一款品质将超越大型电玩的射击游戏，由于这款游戏的关卡数和任务数都相当地多，因此玩家只玩一次是无法看到所有的剧情的。拜DREAMCAST之赐，这款游戏的光源以及动作处理都表现的非常好。整体来看，这将会是一款具有很高真实感的射击游戏。以往，程式设计师常常会受限于游戏机的性能，而无法将一些很不错的构想给充分地表达出来。不过有了DREAMCAST之后，相信这些问题都能迎刃而解。在未来，相信整个游戏的设计方式以及游戏的形态，都会因为DREAMCAST的推出而产生很大的改变。

由于本公司擅长3D方面的表现，因此今后我们仍将会推出许多以3D为主的游戏。至于SEGA公司，我们相信它会因为DREAMCAST的推出，而在欧美市场取得游戏机的领先地位。除此之外，SEGA公司拥有相当优秀的大型电玩技术，因此我们也希望透过这次的合作而增进彼此间的交流和互动。对于不断想要寻求突破技术界限的我们来说，能加入DREAMCAST的开发工作，这实在可以说是一件相当值得庆幸的事。

一同来了解一下海外游戏公司的意见

●Bizarre Creations, Ltd.

目前本公司正在开发的 DREAMCAST 用游戏软件，那是可以在类似现实都市的假想空间中自由移动的赛车游戏。虽然这里说游戏的类型是赛车游戏，不过本作品和其他那种在赛车场内进行竞赛的游戏不同。在这部作品中，玩家将可以自由地在由 3D 所构成的都市中移动。由于目前仍处于开发阶段，因此无法向大家公开本游戏的游戏画面，相信过不多久大家就可以看到完整的相关介绍了。

过去因为家用游戏机和个人电脑是分别属于不同的分野，因此游戏的制作与开发也要分成 2 个部门来进行才行。但是，DREAMCAST 推出后，上述的界限相信将不会再存在。同时具备了优秀的图像及声音表现力的 DREAMCAST，在未来也许会成为游戏市场上的一个主流，因此，它还没有推出，我们就已经开始着手于游戏软件的制作，而这，正是我们所坚信的一个信条。

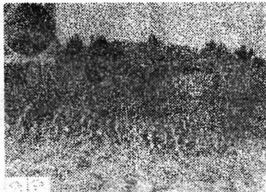
今后，我们将凭借着以往在个人电脑上的制作经验，去创造出一个属于自己的原创作品，然后呈现在大家的面前。请大家期待我们从个人电脑引进的全新技术吧！



▲虽然这是家只有 20 人的小公司，但 PS 上的 97' F1 赛车及其前作，正是他们的作品。97' F1 赛车销量超过百万。目前，他们正制作真正的 3D 赛车，他们以往辛勤培育出的 PC 技术，将在 DREAMCAST 上开花、结果。

●Red Lemon Studios Limited





▲EIDOS 贩卖的该公司作品——"TARTAN ARMY"

从欧洲首屈一指的 GREMLIN INTERACTIVE 公司独立出来的游戏开发公司，实力非同一般。该公司拥有 18 名员工，不过，在加入了 DREAMCAST 后，雇佣的人员预定将会扩大。其代表作品有：ACTUA SOCCOR, EURO 96 等。

本公司的成员都很年轻，因此我们的想法可以说是和一般的消费者非常地接近。除此之外，我们也拥有很强的开发技术能力。

至于我们目前正在制作的，则是类似 DOOM 这种以自己的视点来进行游戏的 3D 动作冒险游戏。制作时，我们用到了所谓的动态捕捉系统。虽然这项技术已不算新了，不过，在这款游戏中除了人物的动作之处，连人所穿着的衣服，也被拿来进行动作采样。因此，玩家将可看到像衣服起皱折之类的全写实画面。

对我们来说，游戏可算得上是最重要的一项产品，我们也相信 SEGA 公司是一家非常注重游戏的公司。因此，这次会和 SEGA 公司定下契约，就是希望能在这种良好的关系中，去发展出属于新时代的新游戏。当然，我们也希望透过 DREAMCAST 的优越性能，来充分发挥出以往我们所积累起来的技术能力。今后，相信整个游戏业界都将会是 DREAMCAST 的表演舞台。

●No Cliche



责编天师



代表作品有：ALONE IN THE DARK，TIME COMMANDO(时空悍将)。这两部作品都是 PC 版的。这次，是他们首次向家用机挑战。从工具软件向 DREAMCAST 进军的他们，也推出了动作和冒险游戏，显然是要"面向全体玩家"。

目前我们正在制作一款可以利用 POWER VR2 图形处理芯片产生烟雾以及火炎等特殊效果的 DREAMCAST 专用的工具软件。事实上我们最擅长的项目，就是这类可以为游戏制作者提供一个良好制作环境的工具软件。

除了工具软件外，目前我们还使用 2 条开发生产线来分别进行不同游戏的开发。上述开发中作品，一个是以年轻人做为对象，然后在幻想空间中进行冒险的游戏，另一款，则是恐怖冒险游戏。以上都将使用动态捕捉技术来表现游戏角色的动作，整个演出看起来是非常真实的。

对于一名游戏开发人员而言，在制作游戏的同时一定会有许多的梦想要去完成。不过，因为以往的游戏机都无法将这些梦给实现，因此游戏开发人员也留下了许多的遗憾。但是 DREAMCAST 的推出，似乎又给了游戏开发人员一线新的希望。以往，一款成功的主机，就是游戏开发人员想着要去开发游戏软件的主机，而 DREAMCAST，正是许多游戏开发人员想要去开发游戏的主机，因此，相信在不久的未来，就会有大量对应 DREAMCAST 的好玩的游戏推出。我深信 DREAMCAST 将是一款相当成功的主机，而软件开发前景也是十分被看好的。

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

PS XI(骰子方块) FP 5

得到15张墙纸:这个游戏中送给玩友15张美丽的CG,可以用做电脑中的墙纸,得到方法如下:在"谜题模式"中通过十个问题可以得到十幅:在"测试模式"的ENDLESS中使分数及级别的名次更新可得到两幅;在"测试模式"的TIME LIMITED中的分数、最高链数、最高链分数的名次更新可得到三幅。

北京　觉得SCEI总能给游戏界带来全新感受的　风马

PS 世界竞技场2 FP 5

迷你游戏中的隐藏要素:在此游戏的读盘时间里会有一个百米赛的游戏让你消遣,其实只要在标题画面中输入以下几条指令,还能在百米赛游戏中得到一些隐藏要素:①同时按住L1、R1、←、○,再按START键,就会出现全是明星的豪华选手阵容;②同时按住L1、R1、→、□,再按START键,皮诺(ピノ)就会与别人进行一对一战;③同时按L1、R2、START、△,再按START键,就会出现狗。

而且如果你在百米赛中得到第一名,在球场的选择画面中就可以选择"铁板阵竞技场";让光标停在"バックランド"竞技场上按住L1键决定,就可以选出"河川敷球场"。如果让皮诺取得胜利,就会出现"铁板阵竞技场"和"河川しき球场";在"战国球场"中能够选择"战国队",并且队员全部为最佳状态(只限OPEN战中)。

当光标停在"战国球场"上按住L1来决定的话还能选出"野战球场"来。

皮诺必胜法:在百米赛中,一般人很难得到好的成绩,但只要在皮诺与狗一同出现时,同时按住L1、R1、→、START、△、□,这样皮诺就会在赛跑中取得胜利。

同队对战:在队伍选择时,只要按住左右键让光标移动,当光标同时选中一个队时,就可以用这一支球队进行对战了。

北京　虽然没怎么看过但很喜欢棒球这项运动的　风马

风论:在读盘时加入迷你游戏,是非常好的手段,可以让游戏者不至于因读盘太慢而厌烦,NAMCO一直在这方面很有创造,在迷你游戏中再加入隐藏要素,使调剂作用更加有效。

SS 武装鹫狮2 FP 5

五项特殊指令:在标题画面出现"Press Start Button"字样时,有五项特殊指令:①顺序按上、下、A、A、B,敌目标就没有光标来表示;②顺序按C、C、C、上、B,敌人就不会出现在雷达上;③顺序按C、B、A、Z、Y,就会表示连续击破的Counter;④顺序按左、左、B、左、右,机体就会变成红色;⑤顺序按A、C、B、C、C,机体就会变成黑色。这五项指令可以重复使用。

追加难易度和舞台:在打通NORMAL后就会追加HARD;在打通HARD后就会追加EXPORT。当打通剧情模式的NORMAL难度后,在生存模式和对战模式中,就会追加一个名为"巴伦支"的舞台。之后,在标题画面中用2P手柄顺序输入右、左、右、左、A,就可以在剧情模式中选择机体了。

北京　驾驶"GUN GRIFFONMA"横行战场的　风马

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 3

三把特殊的剑:每当你GAME OVRE的时候,你肯定会留意屏幕上列出的物品图样,这时你也许会留意到上面有各式各样的剑,有长的,短的,大的,黑的,尖的,冰的,大的,雷的(画面上只显示剑柄),但有三把形状奇异(并排在一起)的剑你可曾见过,这三把剑威力巨大,用它们过关易如反掌。

第一把剑的取得方法:在飞船上打败忍者之后,选择"腐海突进"这条路线。在这关的一个黑色的椭圆形入口(外面有很多小孔)进入,里面有很多鬼和三个宝箱,先不要开宝箱,把鬼搞定后将第二个铁宝箱打开,里面是一把黑色的咀咒剑,人用它时会发呆,因为它是咀咒剑,所以必须解开它的封印才能用,怎样才能解开呢,方法很简单,只要用"光头佬"(即僧侣)去捡那把剑,重复多次就能将封印解开变成一把很漂亮的剑。它的威力比自己的配剑大一些,但如果遇上骨头和鬼,它就发挥它的威力了(一刀一个,用过后必然称快)。

第二把剑取得方法:第8关一开始便从高处向下落,先落在第三层(左边)的突出石块上,进入后版边有一个木箱(不要急着打开,先把狗杀掉),打开后又是一把咀咒剑。人用它不但会发呆,而且会被剑发出的电击伤,因此不能乱用。解开它的封印的前提是一定要有加血戒指,否则不能解开。方法是连续用它,让它伤害执剑者,当伤害到一定程度后,立即用加血戒指加血,反复使用(大约20多次)后,封印被解开。它的威力大得惊人,两三刀就可杀掉那些可恶的小卒,用它打大BOSS最好不过了,真是有失必有得(加血戒指可在上一关中的第二条路线后的武器店中购得,价值1000大元,若用秘技偷得无限加血戒指则更加容易)。

第三把剑的取得方法:这把剑的取得极其困难,因为要打死一条和最后BOSS一样凶恶的红龙才能取得,若取得无限金手镯、火龙瓶或跟踪戒指则比较容易。取得第二把剑后,出去,继续下落,落在第五层(左边),进入"隐藏财宝"一关,捡完宝贝后来到尽头,这时会有几个问题要你回答,当你回答YES时,你就可以从原路返回(得不到剑),只要你按顺序输入:NO,NO,YES的话,屏幕上的对话将出现"死……"的信息,这时你必须向左冲刺(左边已经不能出去了,屏幕远处有大火喷来,若不快跑就死路一条),冲到尽头后不要急着进去,因为大火已经消失,捡完宝贝再进入吧。一进入洞口,画面上遍地黄金,还有一条红色巨龙等着你,打掉它的角,将角捡起之后把它打死(这是很困难的事,若它一喷火,啊……),过关后会有一个巫婆向你出售物品,检查一下你的物品栏是否有空位(一定要留一个空位),用手指向巫婆头上点去,这时画面上的信息说她用一把剑换了你的龙角,之后你便拥有了一把剑了,至于他的威力就看你们自己去试了。

善用火瓶和小铁锤:把敌人打倒后,扔出火瓶,这时它着火向其它地方弹开,追上去在它着地的地方扔火瓶,这时它不会被烧中,走上去给它一刀,它中刀的同时又被火烧中,弹开后追上去扔火瓶,补一刀……如此循环将打得它不得起身,若有九个火瓶将重创BOSS。

小铁锤的好处是可将敌人击晕,利用它的好处去施展连续技:扔锤→↓↘→+刀→追击→敌起身扔锤→……直到锤扔完。这样也可重创BOSS,若用此技后接扔小火瓶技则可更轻易地解决BOSS。

使用大火瓶:因为大火瓶要在后期才能买到,所以它的威力比小火瓶大多了,它的好处是敌人中火瓶后不会弹开,所以很容易控制,只要扔火瓶→追击→扔火瓶→追击→……这样BOSS很可能一倒下便没有翻身的机会了。

偷无限加血戒指的方法:开始时选2P的FIGHTER,在要求输入姓名时,选右边的"ネーム"(用刀键选),再按"ロ、ニ、カ、キ"的顺序每个按10下,最后停在"P"上连按,直到签名画面消失。用类似的方法还可偷到各种各样的戒指手镯、火龙瓶等,只不过是按键次数的随意组合罢了,如果偷到的东西是魔法的最好不要使用,否则死机,最好捡其它道具将它换掉。

广州　从广东湛江转移到广州的　陈金科

风论:街机游戏和家用机游戏虽然存在许多创作理念上的不同,但目前街机游戏中也越来越多的融合了家用机中的创作要素,类似隐藏宝剑的要素,除了能让街机游戏更刺激外,也增加了耐玩度。

ARC 饿狼传说 RBS （FP 3）

部分连续招隐藏技：

特瑞：①B·B·→+C·←+C·←→→+A
- ↓(蓄)↑+A
- →↓↘+B
- 潜在能力

②在能量撞击(←→→·A)中根据按 A 的时间长短会决定距离。其后续招式与之有很大关系(与对手体形、出招时间亦有关系)。

安迪：①B·B·↘+C·→↓↘·C

东丈·岚：①B·B·←+C
- →↓↘+B 5Hits
- ↓↘→+C·(版边时)→↓↘+B
- →↓↘+C·↓↙←+B
- ↙→+C 5Hits

②B·B·↘+C
- →↓↘+B
- 潜在能力

③在投技中输入↙→+C，可追加一下。

唐福禄：①挑衅中 C 连按可以蓄气

鲍伯·威尔逊：①B·B·↘+C·→↓↘+B DOWN 攻击

②C·C·C·C·
- 潜在能力，连按 DOWN 攻击 17Hits
- →+C DOWN 攻击 6Hits
- ←(蓄)→+B 7Hits
- ↓↙←+B 9Hits
- ↓↙←+C DOWN 攻击 6Hits
- 超必 17Hits
- →↓↘+B DOWN 攻击 8Hits

望月双角：①B·B·→+C·↓↙←+D·→↓↘+B DOWN 攻击

②B·B·↘+C·→↓↘+B DOWN 攻击

③当体形较小的人蹲下时中了倭依弹时(→←→+C)，可以取消收招动作，以各种技巧追加。较近时甚至可以用①式追加。

④当体形较小的人蹲下时中了鬼门阵时(近身摇杆一圈+C)，亦可以取消收招动作，以→↓↘+B，超必杀技甚至潜在能力追加，而鬼门阵亦可击中对方。

⑤潜在能力无惨弹(→↘↓↘→+C)近距离应站防，远距离应蹲防，中距离是防御不可的，多加利用吧。

⑥邪棍舞(A 连按)中按 D 可使出线攻击侧破。并可立即收招。

劳伦斯·布莱德：

①B·B·→+C·←+C·
- (↓↘→+A)×3 10Hits
- ←(蓄)→+C 9Hits
- 超必杀技 12Hits

②A·C·
- (↓↘→+A)×3 9Hits
- 超必杀技 11Hits

泰崇雷：①C·C·↓+C·→+C 4Hits

②龙转身(↓↘→+B)中根据按 B 的时间不同，可决定距离。

洪福：①洪福的超必杀技中顺时针转四圈会有所不同。若在版边击中对手后还可以接一记↓+C。

佛朗哥·巴什：①

C·C·C·C·
- →+C 5Hits
- ↓↘→↗+B 6Hits
- ↓↙←+A 6Hits
- 超必 6Hits
- ↙↓↘→·D
  - A·B·C 9Hits
  - A·C·↓↙←+A 10Hits

金家藩：①↓+B×2·↘+C
- ↓(蓄)↑+B·↓+B
- →↓↘·A

陈鑫山：①C·C·→+C·←→+C 4Hits

②B·B·↘+C·→↓↘+A 4Hits

不知火舞：①A/B·B·C·←↙↓↘→+C 5Hits

吉斯霍华德：①B·B·→+C·←+C
- ↓↙←+A
- ←→+C·DOWN 攻击
- →↘↓+C(潜在能力)

→↘↓↙←→+A·A·A·B·B·
B·C·C·C·↓↙←+C(90%HP)

湖北武汉　认为玩街机最重要是“耍酷”的　王梓

ARC 97 格斗之王 （FP 4）

椎拳崇的隐藏超必杀技：当输入↓↙←↓↙←+C 时，椎拳崇会掏出一个包子大嚼一通，同时体力会上升。如果吃一个 MAXIMUM 包子，绝对笑死人。

巧用反击技：’97 中的反击技是处于防御状态中按 C+D，这样会一下击倒对方，如果对空时用对方完全逃不掉。只是一次需耗一格能量(ADVANCED 模式)，威力也小得可怜。但如将对方逼入角落，然后对空反击，碰巧又用的是特瑞的话，便可接一个能量撞击(←↙↓↘→+B/D)，其后……就不必说了。其它人亦可，如京可后续一个龙卷踢(→↘↓↙←+B/D)。注意轻重键不同，输入时间也不同，练好后完全无敌。本人用此技使特瑞连胜 27 局，一时传为佳话(不要打我……)。

湖北武汉　号称 SNK 格斗之“王”(姓王之王)的　王梓

SS 月下的夜想曲 （FP 6）

幸运值升高：与 PS 版一样，在刚开始游戏时输入名字时输入“X—X!V Q”，并使用阿鲁卡多。这样，幸运值更会在一开始，就是 99+20，但别的能力有所降低。

迅速升级：SS 版加入了两个新舞台：地下庭园(在城入口处的下方)和咒之牢屋。在游戏开始时走到大理石之廊下的最下面，会发现右面有一扇门，将离门最近的灯打掉可以得到飞刀(如果此时你是使用别的辅助武器，最好换成飞刀)，从门进去就是咒之牢屋了。这里的机关很多，魔物攻击你时消耗的 HP 也很多，所以你一定要与它们保持距离，然后用飞刀攻击，你只需在门附近把眼前的几个魔物消灭掉即可(因为里面是死胡同，需要游戏后期从别的地方进入)。然后从门里回到读盘区，再从门进去，消灭眼前的几个魔物后再出来，再进去……如果飞刀消耗的心没了的话可从读盘区彻底出来，吃掉附近的几颗大心；再回到读盘区，再出来，吃掉几颗大心……等心加满了以后，再进到咒之牢屋反复的打。里面的魔物打死后得到的经验值奇高，而且很容易打，两个飞刀就可打死一个，开始打死一个就可以升一级，到后来要多打几个才升一级(没说一样)。我在不到十分钟的时间里从 LV7 升到 LV24，而出来以后，几个小时也没升一级。

吉林长春　希望在恶魔城中遇到风马，
然后骑在背上横冲直撞的　李一卓

马语：李一卓十分想与风马换换位置，他来做风马，风马去当学生。哇，真是太好啦！可惜这是不可能实现的。上学的时候，风马最不爱做功课，可能李一卓也如此吧！可工作之后，发现“功课”非但不如想象中那样“再也不会来烦我”，而更加变本加利了，同时还要处理无数在学生时代不用理会的事，如果真能换换的话，风马可真巴不得呢。风马一直认为，现在我的“课业繁重”是对本人做学生时不认真做功课的惩罚。所以我要提醒不喜欢做功课的“同好”们，眼前的偷懒，将来加倍的付出也不见得能够挽回哟。

SS 樱大战 2·望君珍重 （FP 7）

对付次元炮：最终战进入武藏体内后第一个版面，会遇上一种称为次元炮的兵器，它可以一次攻击我方多人，而且 HP 值极高。仔细观察可发现次元炮侧面有 2 根管道，管道与地面相接处闪耀着彩光。只要将我方一名队员移动到闪光之处，无须攻击，便可兵不血刃地将次元炮解决掉。

合肥　奋战 25 小时与未来的
爱丽丝“终成眷属”的　大神次郎

SS J 联盟职业球会的创造 2 （FP 6）

修改队员能力值：先将需修改的队员登录到本体或卡上，再回到游戏初始画面。选择 Password VS 中的最后一项查看其 Password，记下第一行倒数第四个字母，设为“X”。然后回到菜单选择倒数第三项修改。修改时从第二行第二个字母改起，将以后的字母逐个改为“X”，每改一次，决定一次，直到决定成功，将修改后的值登录到本体或卡上，通过人事中买球员的 Password 一项买回即可。所改的字母越多，能力越强！

另：也可将第二行第二个字母在内的以后所有字母改为“X”，再对第二



行第一个字母单一替换，但替换这个字母时无规律可寻，需要的只是时间……且有时会使球员属性变化，如前锋变中锋之类。

一年夺冠：登录到本体或卡上的年轻球员卖出时一般要十几亿日元以上，但球员年龄一旦高于或等于三十六岁，购入时签一年合约便只需4亿日元。如果修改大批三十六岁的球员，那么第一年单凭广告费就可购入四至五个这种球员，得杯就变得易如反掌了。

自己设定的球员：

超人派：锐的反击＋记忆的残男＋铁人……

天才派：记忆的残男＋记录的残男＋思考后行动

重庆　重庆大学　杨波

SS　饿狼传说 RBS　FP 8

谜之乱入者：只要一局不输且每次均用超杀或潜能结束对手，便会有一谜之少女选人向你挑战。

北京　号称飚车王又号称"铁拳王"的　杨帆

SS　超级机器人大战 F·完结篇　FP 5

得到 MAP 武器：在第40话，**アマンダラ·カマンダラ**中，只要保护住那架黄色战舰，过关后可在重战机系中追加一项攻击力的2200的 MAP 武器（如果用地图兵器将其轰掉，加幸运可得30000元）。

复数芯片入手：如第45话，**ウワサの**万丈。会出现三架敌战舰援军，且都带有强力芯片，然而只要击毁当中一架，另两架就会撤走，因此，可令**アムロ**等强力且有"手加减**てかげん**"的同伴将 HP 打至很低，再让安藤正树等有地图兵器的同伴攻击，便可一次性得到三块芯片，且字幕也变为强化芯片复数入手。

完全气力参战：某些话分为前篇和后篇，前篇出战过的人员气力会下降。其实气力的换算公式为："200－前篇终时气力"。例如**ドモン**前篇终时气力为150，则后篇只有50气力，主舰气力124，则后篇为76，所以只要终场时气力在100以下，则可以完全气力参加后篇。降气力的方法为：每装入主舰一次气力－10；每被补给一次气力－10（最好补给机驾驶可两回行动）。

云南丽江　特爱杀马、吃马、骑马，
同时也属马的　零昭雨

马语：……，够胆你就放马（?）过来……

PS　血腥咆哮　FP 4

LONG 的连续技：1．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至腰间时输入 BB↓↘→＋K 再挑飞，循环。

2．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落下↓↘→＋K 挑飞，再↓↘→＋K 挑飞，循环。

3．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至腰间 BB↓↘＋K，连续三次或更多，最后以↓↘→＋B 捉住对手。

4．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至腰间 PP，紧跟使用↓↙←＋K。

5．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至头顶时 K，紧跟 BB↓↘→＋B。

6．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至头顶时 K，紧跟 BB↓↘→＋K 再挑飞，循环。

FOX 的连续技：1．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至腰间 BB↓↘→＋K 再挑飞，循环。

2．变身后，↓↘→＋K 将对手挑飞，落至腰间 BB↓↙←＋K。

北京　杨帆

PS　铁拳 3　FP 3

KING 的无限连击：↓○＋×·○·○·↓○＋×·○·○·○＋×·○·○……无限循环。

风间仁的无限连击：此法适用于练习模式，将 COUNTER ATTACKS 项调为 ON 即可，连击为：×△○××△○×……循环。

北京　杨帆

PS　宿命传说　FP 6

水晶的正确指向：在游戏的尾声，会遇上一道关于水晶指向的谜题。98年4月杂志所刊的攻略有误，现公布正确的答案。即透明、天蓝的水晶指向左，红色、绿色水晶指向右，黄色的水晶指向上，粉红水晶指向下，紫色水晶指向里，然后再把一块大的白色水晶打破，就可从某间屋子里下方的传送点与同伴们会合。

有料防具的获得：在获得超杀披风后，不要让麦迪（**マイティ**）加入队伍，并且再次挑战，胜利后就会获得如结婚戒指等好用、且无法买到的防具。只要不让麦迪（一只 LV22 的菜鸟）加入队伍，就可一直挑战。

广西梧州　确认自己不是
色盲才敢投稿的　阿旦

GB　热血足球　FP 6

选关秘码：

二回合：22431	七回合：42931
三回合：03331	八回合：56131
四回合：53031	九回合：51331
五回合：36331	十回合：97131
六回合：17231	决胜局：08631

倒钩必进法：在赛前战术安排上"**オフェンスは?**"一栏中将打法设定为"**パスでつなぐ**"（第一个）。在比赛中先将球传给队友，待其带球跑远后按 A 键，他就会传出一记高球，待球在 1P 头顶上方快落下时，同时按下 A·B 两键。这时只要 1P 站位和对方球门在一条直线上，他的一记"倒挂金钩"就会直捣对方网窝（此方法对前几关适用）。

门将大力抽射法：随着过关，对方的门将水平也越来越高，有时"倒挂金钩"也会被其扑住，这时，需要在赛前的战术安排中换人。可先在有图形的一帧上，将箭头指在"**はい**"上，按 A 确定，将原先机器设定的门将（1号）变为自己控制的队员（4号，带有"Ⅰ"的标志）。其他的队员可变可不变，然后就开始比赛，比赛过程中，己方队员带球到门前，传给 1P（原来的门将），然后射门，1P 便会大力抽射，对方门将必被击倒。这时只要上前补射，GOAL！（此方法对后几关适用）。

湖北襄樊　伯乐

GB　SD 高达·骑士物语　FP 6－1

最高等级密码：B?BBB BBBBB BBBB?

最多金钱密码：B9BBB BBBBB BBBB9

等级十九级密码：B￥BBB BBBBB BBBB￥

四川泸州　萨菲罗斯

GB　圣剑传说　FP 7

搜查暗门：在一些迷宫中，用普通武器攻击墙壁，会发出声响的部分，大都可用铁镐砸开。

"屠杀"村民：用武器攻击村民，不久村民便会消失，还有所谓的遗言。攻击时间长短由武器攻击力决定，初级武器根本不能伤害村民。

上海　进了迷宫就转不出来的　王佳佶

GB　ONI Ⅴ·鬼族的继承者　FP 6

快速升级偏方：在此游戏中，随着剧情的发展，妖怪的级别是日益看涨，而主人公的级别升起来可就不是那么轻松了。虽说在系统指令中可以设定自动攻击指令，使战斗不需自己劳累手指，但妖怪却不那么好找，从而使得练级极为困难，非有极大的耐性不能完成，当初本人曾用了一天的时间，在几个容易找到妖怪的地方潜心修行，回想那段单调枯燥的练级时期，至今仍觉心有余悸。为了免于有此同好的后来者重陷此劫，本人经苦觅，终于发现一快速升级法，可随时使用，附如下：地点：任何有妖怪出现的地区，最好有巨石、树木的分布，能使主角三面被围更佳。

方法：主角走入三面被围的区域靠在障碍物上，将方向键向有障碍物方向按住，大约在4—5秒钟后会遇见妖怪，如已设定了自动攻击指令，可将方向键按住，如是手动控制攻击的可在将妖怪消灭后出现所得经验值和钱数提示时将方向键按住，便会连续遇见妖怪也可在退出战斗画面同时，将方向键向有障碍物处压下，会有同样效果，且此法能减少键盘的磨损。

注：为了便于随时能补充体力，也可在有补充体力和魔法值的宝石旁对着墙壁和边界使用，效果相同。如不再想练级，反身移动即可。

南京　李景利

"人间五十年"之二十六

"战国情势"连载——

织田家的战斗

文/一心

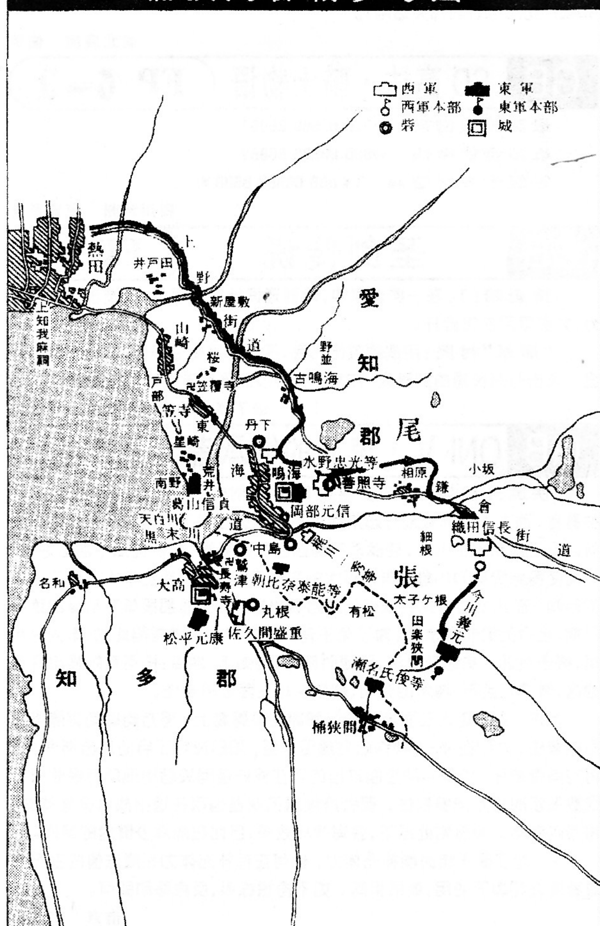
桶狭间之战

虽然在规模上,"桶狭间奇袭"不是什么大的战役,但是在《信长的野望》系列与《太阁立志传》系列中,都提到了这场战役。因为"桶狭间奇袭"是信长统一天下的伟大构想的第一步。

基本统一尾张的上半国的信长,在弘治元年(1555),连续征服尾张下半国的两个郡。但是尾张剩余的两个郡,邻接三河的河内郡、最南端的知多郡,都在今川义元的势力范围内。

1555年,信长的岳父斋藤道三被杀,尾张和美浓长达八年的同盟完结,迫使信长无法在东边继续树敌,而被迫放下统一尾张的夙愿,屡次北袭美浓,但是都被斋藤义龙瓦解。所以到1560年,信长一直显得碌碌无为。

桶狭間合戦参考図



永禄三年(1560),东海地方拥有强大实力的今川义元开始行动了。他从骏府出发时,就已经集结了二万五千的大军,行军经过了他的领地,还不断地有部队加入,骏河、远江、三河、南尾张。当他开始进攻时,义元支配的兵力已经接近了四万。而堂堂一个拥有尾张3/4领地,并且修养数年的尾张国大名,总共能够动员的兵力只有四千,义元曾经说:"要是包围他的清洲城,可能他都没见过这么多兵吧。"

在正式接管南尾张的两郡以后,义元开始了他的武力进攻。五月十八日,义元的主力部队往大高方向行进,并有先遣队进攻了道路中的阻碍鹫津、丸根两城。确实是不费吹灰之力,义元如预期地听到前方迅速传来的报捷,随即下令长途跋涉的部队在田乐狭间休息,按照这个进度,后天将要进攻信长的居城清洲了。

另一面,年轻的大将,二十七岁的信长,在住所不断地听到前方传来的败报。是夜,信长召集重臣开了一次作战会议,并且最后决定作一次守城战。

但是信长并没有乖乖地等着。半夜,信长突然从床上跳了起来,拿起了小鼓,跳起了"敦盛"。随后披挂上马,与七、八个小姓径直往城外去了,此时清脆的鼓声已经响彻了清洲城。同样报着一死的决心,信长出城门的时候,已经有三百多骑,森可成、柴田胜家、泷川一益、丹羽长秀,都在信长的左右。而信长在热田神宫祈祷胜利的时候,已经聚集了一千八百的属下、足以发动一次微弱的进攻了。

到达善照寺的时候,前方的密探传来情报:"今川义元正在田乐狭间休息,连放哨的兵都没有。"信长对部下说道:"昨天,今川义元的部队攻陷了我们的鹫津、丸根两城,饭尾定宗、佐久间大学助捐躯,敌人正在庆祝他们的胜利。让我们冲到今川的本阵,他们一定没有防备。杀掉今川,最后的胜利一定属于我们!"

信长率领全军在他所熟悉的山道间迂回,往田乐狭间急行。中午时分,部队接近了义元的本阵。就在这时,突然刮起了大风,天上的乌云密布,雷声响彻天地,居然下起了雨。暴雨不但阻隔了视线,掩盖了战马的蹄声,甚至连突击队接近本阵时,义元都没有察觉喊杀声。

正在筹备吞并尾张庆功宴的今川军,面临突如其来的攻击,马上就溃不成军。一眨眼的时间,织田方的服部小平太冲入了今川义元的大帐,用枪直取义元。义元用刀切断了矛,还割伤了小平太的膝。接着,毛利新元也冲入大帐,举刀劈向义元。义元地躲过了攻击,但是已经绝望的他,竟然死死咬住了毛利新元的手。显然,义元已经不想再抵抗了,新助随之轻而易举地割下了他的首级。

骏河、远江、三河三国的太守,嘴里还留着毛利新助的一根手指的治部大辅今川义元,在信长的这种野武士战术下,象露水一般消失在桶狭间的战场上了。也许在他咬着毛利新助的手时,脑海里还想着统一日本,号令天下的梦想呢。

责编/北尤

闯关族的家



不到长安辜负眼！不到江浙辜负口！

《'98增刊》已于八月二十二日全国上市发行。本来可以提前到八月四日发行，可为了不让今年肆虐江南的洪水将书泡烂、冲走，杂志社最终决定避开"洪锋"。好在赶个暑期的"尾"，是一曲"最后的探戈"，想来老爸老妈会多一点宽容。《'98增刊》基本上是附《'97增刊》的"骥尾"，看成是其"续集"也无不可。主要还是讲游戏以外的事情，是一本好"看"而不是好"玩"的书。

依照旧例，《增刊》刊登的东西，我们不在杂志或其他场合刊载。这样就更增加了其保存价值。看过书别忘了将答题寄回，10万元大奖可谓不菲，试试你的运气如何！截止日期9月25日(以邮戳为准)。第十期刊登正确答案，第十一期将公布获奖者名字，请届时查看。

《都市流行》自7月上市后发行情况差强人意(不要误解："差强人意"不是不好，而是还可以)，使小编们不免又蠢蠢欲动。第二弹《秋季版》将于十月初推出。与第一本相比，有两项改变：一是内容更加丰富多样化，针对读者提出运动鞋比例过多的批评，秋季版在重点介绍新款名牌运动鞋及COOL NEWS的同时，用大量篇幅介绍了年轻人引为时尚的"随身听"，运动背包，T恤，贵族休闲套装，多款电子手表等，还介绍了娱乐皇朝大帝国——时代华纳，看看时代华纳怎样通过电影、卡通，周边商品吸引了全世界



的年轻人。为了加强本土化，增加亲和力，《秋季版》特别刊登了中国人街头劲装狙击报告，进行实战品评，读者看了走在自己身边的人，一定会倍感亲切。第二个变化是为了让更多青少年能阅读自己喜爱的书，本书改为108面，仍旧是全彩色，定价仅为19.80元。现已开始征订。这个定价杂志社绝不会"跳楼"，但今年冬天肯定要穿凉鞋了。索尼做为家电厂商在游戏业称霸，使世嘉、任天堂英雄气短。国内长虹、海尔、海信进军计算机业，可见"跨界"是一件很正常的事。《电软》对能COOL一回也充满信心，因为我们有那么多铁杆读者的一贯支持，因为我们有想做成一件事的"认真"和"决心"。

"不到长安辜负眼，不到江浙辜负口。"这是一句古人的俗语，意思是没有去过当时最繁华的都市长安，真对不起你的眼睛。没有吃过江浙的美食，实在对不起自己的嘴巴(还是舌头？肚皮？)。编完《秋季版》，我们真想说：没有读过《都市流行COOL》，真是对不起大好年华。

●《98年上半年合订本》9月15日上市发行，印刷精美，赏心悦目。

●不少读者注意到《98增刊》的10万元大奖是"98大放血行动之一"。大多数读者可能都没有注意到"98年大放血行动之二"，即"中国电玩榜"年终30000元大抽奖。你只要参加"中国电玩榜"的投票，不仅每月有50人可获得50元左右的奖品，而且年底还有机会获得更丰厚的奖品。这样做当然是鼓励读者选出自己喜爱的游戏推荐给大家，也是杂志社对读者参与活动的回报。许多读者来信反映，投票率不高除其它原因外，主要是要自制选票，太麻烦。如果书中夹带印制好的选票，保证票房陡升。不管这是否是主要原因，我们希望明年起能夹带印制好的选票。另外，为了"诚实"，小编们不顾"虚荣"，刊登了真实的票数，——即使选票在下滑。我想这种勇气值得嘉许。在今天充满激烈商业竞争的社会里，诚实不是件容易的事。每个人都会感到诚实的压力，诚实需要付出的代价。主编之所以让小编们"慎重行事"，据我所知主要是考虑左邻右舍——不少杂志动辄发行几十万，动辄每天收到选票几万张——面子往哪儿搁？类似的情况还有有的杂志为了壮门面，把日本人画的画儿假冒中国人的名字登在自己的画廊中，其难处和苦心我们能够理解。正因为如此，所以对自己多了一份勉强。这也是我们竞赛抽奖要请公证处公证的原因。读者是杂志的衣食父母，只有诚实无欺，才能换来读者的信任，杂志方能有号召力，亲和力。

一年来，我们收到不少海外游子的来信，他们倾诉了对祖国、对《电软》的依恋之情，介绍了一些国外的游戏业情况。今天择要发表两封信，祝他们生活、工作愉快，事业有成。

六月上旬同我的这帮“老外”同学们（在这儿我是老外）一起去了“排队上厕所”LONDON，那是一次班级的郊游，我收益非浅，因为我见到了SEGA WORLD。可以引用一位“先哲”之语：“COOL超值满点！”6层楼，那是一种什么样的感觉，当然在两个下午的自由活动时间里，她成了我的长驻之地。先是在“VR3”之处把全班人马震倒，后又用我的看家本领“威射”《The House of the Dead》。绿血版可比我在杂志上看到的日本红血版要刺激得多。当然《SEGA RALLY2》也是我一统天下，就我一个人开通了，但却被那帮GAME弱智的欧洲同学们称做无聊（他们就喜欢玩狂暴力的〈如死亡之屋〉和狂弱智的“抓布娃娃机”）。我想这是东西方文化的又一差别吧。举一例，一个同学问我为何总切VR3，我说只想得到更高的段位，他却呈不可理解状。还有那些超体感的大型电玩，太过昂贵！（一般都要两三个英镑或更多）不过“失落的世界”大型全封闭筐体却让我着实领教了其厉害。

SEGA RALLY2非常地好，尤其是在筐体上的感觉：路面，“easy left”、音效、音乐、方向盘手感，最令人兴奋的是，当你拐弯很出色时，身边那位无形的“导航员”还会分级别地表扬你。一般时是“Greet”，狂好时会来一句“excellent”！这可比一代时，只会在撞墙时发出“āo”强多了。而且SEGA在细节上也很注意。比如比赛前的签名，并且把名子印在车窗上。而且双人对战时，你可看到你前面那位的名字，因为名字会在车顶上很明显地闪动！如果签上“ELY”，当超过对手时，看看他那方的屏幕，感觉超爽！

总觉得花钱玩街机值，其实是更刺激而已，怎么说也是出身“街机仔”。当年看人玩4人街霸时的情景还记忆犹新，这些往事啊！今后，我只会默默地去读每一期《电软》，而不会再打扰你们了，鼻尖有点酸……

德国　上官云鹏

写这封信，感觉上象向组织汇报，感情上像游子归家。我是贵刊创刊至今的忠实读者，虽然现在身在新加坡，但仍每期收到好友寄来的GS（邮费远比杂志费贵得多）。我认为在国内外的游戏刊物中，贵刊仍属上乘。在我们国内仍未有最好的软件制作队伍，仍未有良好的软硬件流通市场的今天，我们已经有了世界上最好的玩家，最好的游戏刊物的读者，他们是我们软件事业的未来，希望贵刊能好好爱护这些读者。对于读者热情要珍惜，对于业界动态要汇报，好的游戏要介绍，游戏攻略要少写，游戏广告要上档次。广告不要停留在“我厂产品……，厂址……厂长……”的水平。继续运用现代的经营管理方法来办刊。自从叶宗林主编继任以来，贵刊的声势，影响，财政，人事方面都有了长足的发展，实为可喜可贺。

PS《铁拳Ⅲ》之角色在我们这里都有外号。平八绰号退休工人。大姨妈是NINA，EDDY是“疯子”，花郎（HWOARANG）是韩国人，雷武龙是成龙。凡是EDDY被打败就称之为疯子看病。

新加坡　黄锡嗣

这个月，“中国电玩榜”已接近冰点，就像日本的Saturn一样。鄙人以为此榜不景气，反映中国玩家积极性不高只是一个方面，同时也有她的形式问题。我觉得“中国电玩榜”名字很大，但方式过于狼狈——表格需读者自制！这样会非常影响读者参与的热情。我是学生，对这点深有体会。一碰到那种爱把测验试题写在黑板上让大伙儿抄的老师，同学们就烦感（反感）不已。尽管这是个十分细节的问题，但它影响乃至决定的事情实在太多。贵刊为什么不能随刊附送一张表格，这样玩家只需写上自己爱好的游戏，简简单单，且能得奖，何乐而不为？我打赌，只要换成这种方式，回馈率至少能达到5～10%。

最近一段时间，讨伐“电软”之声渐起。其实在我眼中，97年8月号至98年4月号，贵刊的确经历了一段低谷。但今年第5期～第8期，“电软”的进步是显而易见的。最主要的便是自己特有的风格竖立起来了，不再给人以一种平庸的感觉，这对于一本娱乐杂志来说是本钱。平庸便意味落后。望再接再厉！（这个“厉”是错别字吗？）

现在说说Dreamcast，本人看了“梦工场内幕爆出，国内玩家保持冷静”这条新闻后，深表惊叹。“叹”因有三：一叹国内玩家对世嘉痴心永恒；二叹世嘉对玩家（特别是“天师”）的信任太不负责，辜负机迷太重；三叹中国玩家某种程度上的幼稚，无知（此话或许有过火之嫌）。老实说，本人也是或说也曾是SEGA的拥趸之一。现有机种为FC、

电玩迷语录

银川的孙泉想对心爱的“生物危机2”说：为什么受伤的总是我！他还说第七期杂志“有一点令人不敢恭维的进步”。

北京的李勇军告诉想考“GT赛车”国际A级的玩友，请准备好止痛片、清凉油、晕车宁……

哈尔滨的张殿宇玩过“生物危机”后，总有一种想跑的感觉。

重庆奉节师范学校的读者李明昭是位61岁的老干部，玩龄已有6年，是给本刊来信的玩友中年龄最大的。

西安的肖予生说：“玩PS的‘暗黑破坏神’，可增加自已的耐力，更可提前衰老。”

山东济宁的女玩友王敏对第八期杂志的评语是：雕花萝卜。

上海刘杰峰评论第八期杂志说：本刊是世嘉的头号背叛者。希望杂志能坚守节操，从一而终。

河北石家庄李义平说第八期封底《都市流行酷》广告令人“酷呆”。



MD、GG、SS、PC。五虎将中世嘉占有三席。不幸的是MD败给了SFC;GG败给了GB;SS败给了PS;我对世嘉信任,痴情了三次,但我都是失意者。我承认她们(?)给过我快乐,但给我的失望更多。现在我只能眼巴巴瞅着PS迷们如痴如醉地体验着“生2”的恐惧与刺激,享受着“FF Ⅶ”的画面与内蕴,品尝着“铁3”的胜果与快感,我流的口水汇集起来已足够让北京闹一次洪灾了。中国玩家乃至商家的缺乏远见自然引起我的感叹。电子游戏不是中国足球。足球再输,我是中国人,他是中国队,我该看还得看,该支持还得支持。这不,刚才国安1:3输给了八一,但明天的我依然是国安的球迷。然而SEGA是日本人开的公司,我的目的是从她那儿获取娱乐。当她不能满足我时,并且三番五次让我失望时(请不要将“她”字胡乱理解),我可理直气壮地弃之而去。世嘉对我喊了3次“狼来了”,我都信了,这次的我不能再受骗了……

北京　郭磊

贵刊有一个优点,就是在报导游戏业重大新闻时,总是力求详尽、准确且多方收集各种资料和各种意见,并看重于分析、评论。如97年世嘉与百代的“婚变”,及这次关于“Dreamcast”的报导。各位编辑可谓是非常的卖力,不过,总让人觉得是在卖傻力气,即,有点吃力不讨好。这一期的新闻眼,几乎有一半都是有关“Dreamcast”的消息,然后又在“科普园地”中用了五页介绍“Dreamcast”,在“特稿”中用了六页,加上前“新闻眼”中的三页共十四页。试问,世嘉给了贵刊什么好处,让你们如此的卖力宣传?

北京　Cat

坚决反对取消“人间五十年”,有人说什么“中国的春秋战国明白得尚不透彻,却去学日本历史。”这是标准的无知,闭关自守造成的愚昧给我们的教训太多了,在此我想替“一心”对李玩友讲个故事。

一五九二年,丰臣秀吉率海陆军十五万人进攻朝鲜。三个月内,全国八省(道)全部失守,只剩义州一个孤城,朝鲜国王向中国告急。九月,中国(明朝)大将李加松出发,经过苦战,日军节节败退。丰臣秀吉返回日本,留下小西行长等候命令。

一五九六年,中国派遣以沈惟敬(日本通)为首的使节团前往大阪,并举行册封典礼,朝鲜代表团陪同观礼。册封什么呢?日本国王。稍微了解点日本史的人都会发笑吧!为什么?因为当时明朝没有一个人(包括沈惟敬)知道日本还有个高高在上的天皇。结果,丰臣秀吉借此原因再度侵略。虽然在死伤了大批人之后日本最终战败,但我们也在历史上留了个笑柄,尽管这只是我们留下的众多笑柄之一。

我讲这个故事是想说,不知道别人的历史也就不能更好的了解自己的历史。不仅留下笑柄,还会犯严重的错误。这在历史上是屡见不鲜的。

所以,我希望“人间五十年”栏目能继续办下去,而且越办越好!

说到这,我想向贵刊提一些建议:

第一,就是希望“人间五十年”栏目,不光介绍日本的历史事件及人物,还能介绍一些日本古代的文物和遗迹,加平蜘蛛茶盒的故事,日光文字的来历,由谁打造,金小扎色色威的出处,安土城的结局等。最好在彩页上登一些照片,就象初中课本中越王勾践剑的照片那样。现在彩页上满眼“RB饿狼”和“KOF”系列及不知火舞,真重复得让人头疼了(本人也是格斗狂)。

第二,我想,做为游戏玩家,每个人心中都有一个理想中的游戏。大家平常总会听到一些“这个游戏这么做就好了”之类的话。我的一些朋友在玩游戏时也总是提各种意见,如“光有训练度不够,也得有武器装备度一项。诸葛亮要有坦克天下早统一了。武器精良的打仗就占优势!”“光荣的战争画面要做的跟《帝国时代》似的就好了。”“SNK怎么不做水浒啊?最好跟CAPCOM一块做,SNK搞人物设计、背景、必杀技,卡普空负责画面解析度和操作感!”等等。……既然大家有这么多想法,为什么不写出来,增进玩家间的交流呢?我希望贵刊开辟这么一个栏目,我个人给她起名为“梦想天地”。大主意还得众编们拿,希望予以考虑。

北京　江洋

电玩迷语录



广东新会的关景潮提到本刊第七期的错字:贵刊一“鸣”惊人地将“98增刊”变成了“98‘赠’刊”,看来玩友们真的要大快朵颐了。

广西蒙山的覃庆锋对本刊的评价是:饥饿中的面包,黑暗中的灯泡,大雪中的棉袄,厕所中的手纸。

湖北南漳的郭仕海对“大航海时代2”的评价是:在海上比COOL我说了算。

上海的陈挺说在GB的“鸡蛋仔俱乐部”中:聪明的人养乖乖鸡,黑心的人养黑心鸡,他自己养的是游戏鸡(?!机),而风马养的是“疯鸡”……

湖北南漳的胡升俊提起“铁拳3”时说:比酷算我一个。

广东惠来的陈远东对“97格斗之王”的评语是:“酷、帅、靓、恶、残”融为一体的游戏。

辽宁辽阳的黄禄明对本刊第七期的评语是:精!经!惊!

重庆的陈昊说“樱大战1、2”比“泰坦尼克”还要感人。

湖北武汉的女玩友汤莹说:“如果和第四期比,我会看第七期;如果和第五期比,我会放弃第七期。”

昆明的黄振宇说他希望本刊多一分实用的攻略文章,少一分自吹自擂和“阶级斗争”的文章;还说“你们把本应有的公正称作‘随大势’,那么就接着‘随大势’吧!”

大墙画廊 第 41 期

天气为何总是这么阴郁，南方的水祸横行，让我不得不为那里的朋友担心，但愿不久不仅我居住的城市——北京，还是全中国所有的城市都拨去乌云、飞越迷雾，沐浴在暖暖的灿烂 SUNSHINE 下……

我期盼的终于不是 LIES—真的放了一星期假，虽不是那个悠长假期，已经有些满足了，但由于安排失误未能出外旅游，有些遗憾。回到阔别 ONE WEEK 的编辑部，啊，江山依旧！只是桌上放着好大好大一摞"大墙画廊"的信件，看见它们既感动又恐惧，感动的是你们对我的支持以致我几乎流涕痛哭（哈哈，我可是很坚强的呀！），恐惧的是何时能看完这如潮的 Letters 以致我几乎象从前一样险些昏厥。不过请放心，即使信件成千上万，凭我 S · P 的不死威力也休想让我却步，更何况我身后有你们的鼎力协助。假使不用我的强大力量，有这样强大的精神支柱，画廊之旗也会屹立不倒……

前几天看了一篇批评摇滚大侠崔健最新专辑《无能的力量》的文章，不由深有感触，时代确实在日复一日地衰老，霓虹都市表面上的光芒似乎掩盖了这些，有人说着"年轻人是会老的"，但我们要让青春不再 POWERLESS，而是 POWER UP AND UP……

画廊线人举报 2 号：7 月号"偷吃赏"作品有可能是抄袭日本西川伸司之《魔域战士》中画稿，提供：北京张睿、广东信宜周兴，特此感谢，并请王海涛朋友注意！另希望今后朋友踊跃"举报"，使画廊更具公正性和独创性。天气变得凉爽了，我又开始耍贫嘴啦，大家别烦恼啊！

8 月 5 日与漫画界的朋友去中国美术馆参观了"当代连环漫画原作展"，据说这是首度如此规模的展览，现场真可以说是人头攒动，数名在漫画界小有名气的青年漫画家更是被热情的 FANS 们围着签名，漫画杂志的同仁们也是喜气洋洋……但愿这是一个中国原创漫画的里程碑、一个崭新的起点……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▶《秘书？》 贵州清镇 杜浩

◀有些时装表演的感觉（♀），薇思的外套颇具前卫意识，背后的麦卓及八神太装腔作势了吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▶《浪漫沙加》 广西桂林 GAME の WOLF

▶人物有些脱离『SaGa』特有的风格，而偏于接近《侍魂》，猛一看还以为是霸王丸拥着娜可露露呢，男主角的左手略显别扭。（『廊 POWER』：★★★☆）



▶《阳光真嗣》 南昌 SEASON

作者简历请参看本刊 7 月号，此次为 7 月号杂志作品作者简历，再次向两位朋友致歉。

关凯（男），自幼喜欢绘画，是电玩一族的忠实信徒，已咬紧牙关购入 PS、SS 两款主机，以致可玩全经典 GAME，正期待 SEGA 新一代主机。喜欢的 GAME：《街霸》、《VR 战士》、《铁拳》、《生化危机》、《格斗之王》系列。89 年开始迷上漫画，96 年于《少年漫画》发表处女作《南明录》，97 年 2、3 月于《科普画王》发表《射戟》，4 月于《少年漫画》发表《捕碟》，98 年于《少年漫画》发表《炎之切界》，连载中。



◀《浪客剑心》 湖北黄石 绯雨绫

◀一回眸，令人心醉；一舞动，令人心动；尽管仍缺乏原创性，但你这 16 岁的小男孩执著也该鼓励鼓励。（『廊 POWER』：★★★）



▲《暴雨前的宁静》 浙江杭州 葛帆

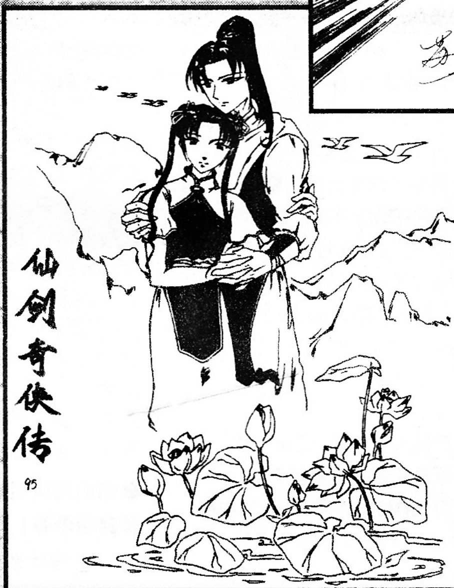
▲样子有些傻乎乎的八神被蜻蜓们围着，这些低飞的昆虫们是在预示暴风雨的即将来临吗？意境刻画得不错，只是有些莫名其妙……

（『廊 POWER』:★★★☆）

▶《猪鹿蝶之三连斩》 广西荔浦 NASH

▶这凌空一斩真是有股不可低估的 POWER 喂，老弟，「幻」字写错了哦，可怜的花牌好惨，被牙神一刀两断啦。（『廊 POWER』:★★★★）





◀《仙剑奇侠传》 上海 单徽

◀虽然 SS 版至今仍未出山，但它那在 PC GAME 中的地位总给人一种家用 GAME 中《FF7》的感觉，不败之谜？！（『廊 POWER』:★★★）

▼是棋子还是雕塑，我有些搞不清楚，这位柳生被刻画成一位颇具沧桑的大叔型人物，最滑稽的是那个眼罩。

（『廊 POWER』:★★★）

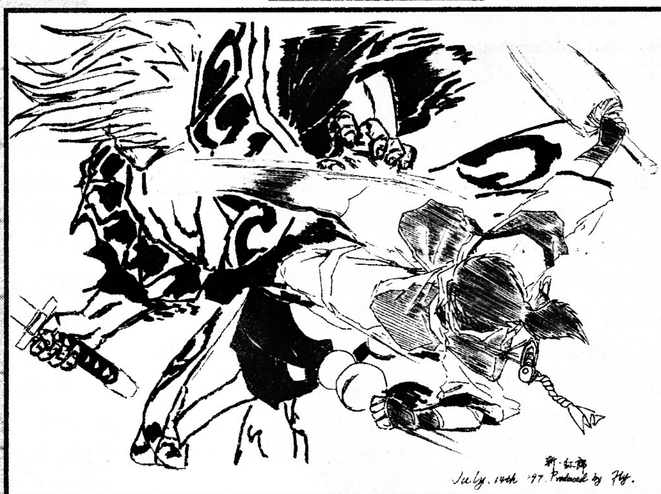
▼《柳生十兵卫》 广西南宁 李韬



"斩"赏

▶颇具气势的作品，很有香港武侠片的感觉。绯雨这一脚踢得壬大叔真是过瘾解气，有股斩妖除魔的感觉。（『廊 POWER』:★★★★）

◀《斩·红郎》 浙江桐庐 Fly



~热烈征集『还我河山』画廊接力行动来稿（详情请见本刊今年第 3 期。）~

龙哥热线

●我的街霸大型机打遍地区无敌手，次世代出现后更对土星爱不释手，虽然它现在面临退休，我还是攒够了铁前些天请了台回家。关键是我的土星铭牌是200～240V，但我被告之必须用110V转换器，目前主机情况一切正常。（辽宁朝阳 王南南）

既然一切正常那就一切正常。其他问题就不用太担心了。龙哥怀疑您的主机内部被人动过，要不怎么可能用110V电呢？

●哪一种掌机最好？游牧民和GG有何不同？（曲阜杨洪艳）

当然从经济性、解闷性、方便性上来讲，还是GB最好。NOMAD用MD卡，GG则是专用卡，二者都比较大且费电。

●游戏机在电脑上玩游戏，必须用"视频捕捉卡"，此卡能否接收AV信号？游戏机能只接PC彩显吗？这些卡有加速功能吗？（湖南益阳王读者）

能，还能接S信号。不能。不附带3D加速功能。

●龙哥，我非常想了解一下NAMCO公司的历史！（很多读者）

1955年，一家叫中村制作所的公司，将2台电动木马摆放在横滨一家百货公司屋顶的游乐场后，开始了这家公司的事业。那时，其资本为30万日元。别忘了当时百货公司在日本是高级场所！没过多久，中村第一次改组，资本金却变成了500万日元。该制作所却并未因商场中的成功而停步，并加大研发新品力度。1962年以来，日本经济渡过战后难关，但能拥有多家连锁的百货公司的大财团仍是少数。其中三越百货颇负盛名，当年在三越本店摆了2台"对战反弹球"，随即引起了高度的热潮，竟大大提升了该店的来客数。随后，该店在其分店陆续摆入机台。

开发此机台的正是中村，因这产品大受欢迎，订单不断。遂在1966年于东京大田区增设工厂，将开发和制造大幅扩充。

1972年，中村制作所正式更名为NAMCO，领导者：中村雅哉

74年，从美国ATARI公司取得TV GAME的技术和订单

78年，NAMCO株式会社资本金达2亿4千万日元（当时领先）

1979年，美国NAMCO成立，全球街机战国时代此时已展开…

●你好龙哥！7月23日中考结束的当天下午，我哥俩费了好大劲从朋友那里借来了PS，满以为能玩几天放松一下大脑。但由于家中电视的AV端子与游戏机的不配套，只好扫兴的将PS还给了人家。（读了近三年电软的唐山张氏兄弟）

从你们画的TV视频输入端子简图上看，那可是较老的彩电后面的VEDIO端子了，无法将游戏机的视频线直接连到该端子，但你可以到大商场视听器材柜买一个转接端子与彩电的视频相连，再将游戏机视频线接到转接端子上即可。老实说，你家电视的那种端子反而是高档、专业的表现。你还提到音频端子没有红、白色加以区分，那倒不影响使用。

●我有足够的钱买次世代啦！请问土星与PS哪一样够好？听说土星今后就像98年的MD一样。（广东连州正左右为难的马维）

土星二维足够好，适合玩平面格斗而PS有史克威尔南梦宫。

●SNK是DC阵营的吗？（西安SNK超级迷）

是。还是排在最前面、最早倒向DREAMCAST的厂商之一。那VMS记忆卡正是SNK和SEGA合作生产的。SNK至少应该在新主机上推出侍98和METEL SLUG2这样的游戏的。

"无责任留言大戏台"实话实说？

1"路遥知马力"

●买了PS后，我才骄傲地发觉SS游戏的游戏性的确相当好，真的。本人买二手PS的目的只有三个：实况足球，生化危机，王牌空战。我目前75%的时间玩SS，20%玩实况3（对主机耗损最多的就是这张碟子），2%玩王牌空战，3%玩生化2。

BY THE WAY：热切期盼DREAMCAST☎成都13中高九九班 杨睿

龙哥："请注意，PS现在的游戏质素普遍较高。两大主机上大厂的实力都很强。关键是PS上许多小厂推出的游戏令人不敢恭唯。这次登出您的地址是怕被PS敢斗团包围编辑部。好好玩PS吧！"

2"有没有信心？"

●请问小天天：你觉得应该马上买DREAMCAST吗？我真的很怕SONY再打败SEGA一次。☎替SEGA捏了把汗的人

小天天："别人如何俺不知道，本人是根据主机公司所发行的游戏合不合自己的胃口而决定买不买主机的，一般不考虑谁把谁打败的问题。事实上DC对于本刊绝大多数读者还很遥远。我们现在不妨先了解一下DC的基本知识和画面，时机成熟考虑购买较好。"

3"悲叹土星合众国"外一首

●登上土星电玩台，电玩台上电玩游，电去台空将字留。吴公花钱买游戏，近代CD成古丘。三删半落房门外，二手中古还真多。总为无钱能度日，土星不见使人愁。☎发愁的吴公留

天师直译："我本来在电玩台上玩电玩，结果突然停电，我就留下字说要出门。吴公我花钱买游戏，这高科技CD倒多得像古代的小土丘。我再三删除了已通关的游戏，还有些玩坏的都丢到了房门外，却发现还有许多二手的游戏没打呢！正因为花太多钱买盗版，所以现在没法喝粥度日，但最令我吴公忧愁的，还是不能打世嘉土星吧？"

龙哥："胡乱篡改古诗还加注释，天师真是一个深具中国文字造诣的一代电玩怪人。"

●你们捕风捉影说史克威尔正和SEGA谈判，现在看来根本就是自相矛盾！（许多读者来信来电警告）

这有什么好矛盾的？龙哥一向觉得史氏绝对不可能加入DREAMCAST！当然，办法是人想的，柳暗花明还又一村呢！然而我个人一点都不希望史氏在这个时候加入DREAMCAST的原因是——说实在的，我可不想看到DC变成第二个PS，即一个表面上看来只有史克威尔的PS。史氏加入DC恒等于搬起石头砸自己的脚。

●机器人F中多蒙的明镜止水发动时，攻击力会不会随着等级的提升而增加？如果没有说服トッド，往后的剧情会如何发展？第60话不选择前往宇宙的话，还有没有量产型V高达和百式改加入吗？（机器人迷）

明镜止水属于特技，等级提升后会使那些配合明镜止水才能发动的武技的攻击力增加。60话选择地上，只能得到V高达，没有百式改入手。

●机器人F，如果我想在自己选定的关卡上多玩几次以提升等级的话，应该如何去做？是不是要故意全灭？还是……（多蒙）

全灭的话似乎稍微辛苦了些，而且机器人系列从来都是高等级打倒低等级时，得不到多少EXP的，还是多多利用精神指令以及地图兵器。如果你想培养低等级角色，倒是可以利用补给型机体或是超级高达（SUPERGUNDAM），这是合体型机器人与较弱的合体型战机合体，用机长冲锋陷阵，便可很快提升等级。

GAME BAR



勇敢的剑士·武藏传(BRAVE FENCER·武藏传)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



一直以来，A·RPG这种游戏形式总是被厂商和玩家冷落，进入次世代时期几乎被打入冷宫。在其它各大系列作品依次推出续作之后，唯独A·RPG不见半分音讯。也有不少公司采取观望态度，等待着大公司或大作带起一股A·RPG的浪潮。而近期在公司实力、作品规模尤其是魄力这三方面综合表现来看，史克威尔恐怕名列前茅。在多次的创新和批评之后，又以硬派开发组制作了这款原创A·RPG——“武藏传”。

虽然是全3D即时演算图形引擎，但本作在动作性最强的战斗区域却采取了固定视角和可变视距的设定。在电视屏幕大小与人类视野相差甚远的时期，这其实是种明智之举，不过这也使得游戏的3D感打了个折扣，可是较之由此获得的上佳的操纵感和稳定性，这种牺牲还算值得。

对于必不可少的解谜成份，“武藏传”更加强调开放性。“利用一切可以利用的东西，甚至是敌人的攻击。”是本作一大特点。而且除了气合技、必杀技、特殊武具之外又加进Get in技新系统，拓宽了解决谜题的途径，使游戏者不得不采取更加发散的思维方式。但我以为，谜题的关键之处在于控制被解开的时间，从这点来说，有几处确有过分之嫌。

与以往SQUARE的A·RPG相比，“武”的动作性反到有些象ENIX的“天地创造”，而不象“圣剑传说”，也许是SQUARE为PS版的“圣剑”打下的伏笔吧。

——北京　L.P.

角　色：8	原创性：8
画　面：8.5	上手度：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.31
道德指数：6，十分有趣	



星海传说·第二个故事

(STAR OCEAN·THE SECOND STORY)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



在超任时代唯一可以与史克威尔分庭抗礼的RPG大家当属艾尼克斯，可不知何故，进入次世之年以后艾氏便如虎落平阳，一蹶不振，推出的几部作品都没有霸王之气。只有这款“星海传说·第二个故事”露出了一线曙光。

游戏可以选择男女两位主人公。不同主角的剧情是不同的，而且会在剧情中遇到另一位主角，事件是在同一时间段内发生的，这点颇类似“生物危机”。剧情的自由度不高，很多地方不能返回，给许多追求RPG完美过版的玩友增加了负担，也许就会因为某个人物或宝物没有得到而再玩一遍。

游戏的引擎与《FF Ⅶ》类似，村庄中采用高清晰度静态CG作背景，地图版面则由多边形即时演算生成，但人物完全是2D的，所以立体感稍显不足。“星”的战斗仍沿用前作的模式，基本与NAMCO的“宿命传说”一样。战斗场面虽是2D的，但融入了ACT成分（与模式选择有关），角色能跑能躲，比指令式要激烈得多。

复杂的系统和高难度是艾尼克斯的一惯风格，甚至有些人买他的产品就是要体验那难度。本作的系统可以说相当耐玩，必杀技、熟练度、武器煅造等诸多设定应有尽有，练级时有些烦。谈到难度至少有一点可以肯定：以八十级左右的水平去面见BOOS无异于以卵击石！

——北京　L.P.

角　色：7.5	原创性：8
画　面：9	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.5
道德指数：5.5	



深海恐惧(DEEP FEAR)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



任何明眼的玩家都能看出来，这是一个彻头彻尾模仿"生物危机"的作品。不过平心而论，这个游戏的总体水平还是较高的(大约在"BH"之上，"BH2"之下)，在所有"生物危机"类的游戏中，"DEEP FEAR"算是上等的作品。如果没有"生物危机"在前，也许它将从此大红大紫。

游戏的解谜程度较高，惊栗方面的内容其实比较少(所以道德指数比"生物危机"要高)。整个操作系统与"生物危机"差别不大，所以玩家很容易掌握。但是在对白方面的画面切换，就不如"BH2"那样具有电影化了。CG方面可以看出世嘉是狠下了一番工夫的，基本上可以同"异灵"相比美。对于土星来说这也许已经是极限，不过较之PS的优秀作品仍然有一定差距。内部即时处理的三维画面，比土星版的"生物危机"要出色得多。

"DEEP FEAR"在故事上不如"生物危机"抓人，故事的开始也过平，不够吸引人。但是作为世嘉独立制作的"仿冒品"来说，第一次出手就能够达到这样的效果，已经是非常不容易了。相信在同CAPCOM进一步的合作之下，今后的前景无可限量。——KEN

角　色：8	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.44
道德指数：5	



露娜2·永远的蔚蓝色(LUNAR 2·ETERNAL BLUE)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



GAME ARTS在处理动画与三维CG之间看来已到了炉火纯青的地步，继"格兰蒂亚"之后，"露娜2"又一次为我们展示了GAME ARTS卓越的创造能力——尽管技术方面还不够稳定，动画有时清晰有时很模糊。

比起一代来，"LUNAR 2"似乎更接近于MEGA CD的原著。甚至连人物造型、某些动画场景都没有什么太大的变化。不过对于钟爱旧作的玩家来说，这另有一番滋味在心头。能够在土星上重温那感人肺腑的爱情，实在已是非常难得。

游戏的操作性相当好，读盘的速度也比较快。从笔者的角度来看，这种经典二维RPG仍然有很强大的生命力，即便是在出现了"梦工场"的今天，经典二维游戏仍然可以找到许多拥护者。不希望这一游戏模式被炫耀三维的新主机所抹杀。

实际上在RPG方面，GAME ARTS的天才是非常明显的。但是与SQUARE相比，GAME ARTS的作品过于细腻，过于拘泥于细节，场面不够宏大，思路还不够开阔。希望今后能够在"梦工场"上看到他们脱胎换骨的变化。——KEN

角　色：8	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：10
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.89
道德指数：6.5	



日本代表队的领队在此！世界第一个足球RPG

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



自从有了"鸡蛋仔"后，软件商们突然发现养成是赚钱的捷径，若再加上RPG则更能霸占玩家的金钱和时间，于是各类怪兽的育成游戏蜂拥而至。

游戏采用育成类和RPG相结合的方式，不过在这里养的不是怪兽，而是足球运动员。游戏中，你既要当一个合格的教练，还要玩命地练级(踢友谊赛)，寻找宝物，学习魔法(个人技)等等。育成类自不必提，就像玩"职业球会的创造"一样，只要把大批的球星笼络到自己的麾下并精心培养即可。游戏中最有趣也是最吸引人的部分是RPG部分，它采用了"天使之翼"中才能见到的超级射、超级过人。随着等级的提高，所能学到的技巧也就越多、越厉害，甚至在游戏后期你也能学到大空翼的旋转射门，想试试在中场一脚射门吗？也许这并不像你想象的那么难。球员的装备也更加重要，有时一枚戒指就能让你的弱智球员变成超人，所以它就能使你从一个教练变成一个疯子，整天想的不是训练球员，而是挖掘宝物……

游戏中处处能闻到新鲜空气，是一款让人欲罢不能的好游戏。

——武汉　乔季卿

角　色：7.5	原创性：9
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：8.5
操作性：8	总评价：7.81
道德指数：7	



神秘(ENIGMA)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



如果有人说这是一款"生物危机"的劣质模仿版游戏的话，我肯定举双手赞成。作惯了SLG的光荣公司显然还不能把握住AVG的脉搏，特别是含有动作成分的那种。在怪物造形、数量、出现地点和角色招式、环境设计等方面显得相当幼稚。

说是遍历世界各大圣地，其实几个地方大同小异，没有自己的特点。为学"生物危机"自己也设了个进入战斗状态的键，却偏又设了多个攻击键，出招尤其别扭。说到怪物，难度差距特别大，而且总在不该出现的地方露面。你想知道在天安门广场上与两三个僵尸周旋的感觉吗？这种怪物还不如没有的好！它根本无法制造恐怖或是紧张。

凭心而论，本作还不是差到极点，但刚好印证了"邯郸学步"这四个字。偏偏有的厂商执迷不悟，比如世嘉的"深海恐惧"，也是模仿"生物危机"的一举一动。其实就算没有过"生物危机"，这种作品也不会引人。——北京　L.P.

角　色：7.5	原创性：5
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：7
操作性：6.5	总评价：7
道德指数：?(无道德可言)	



Despair Dreamcast

文/黄化工作室

自 Saturn 在商战中失败后，SEGA 立即在缤纷谣言中宣布推出下一代主机 Dreamcast。作为 SEGA 支持者，我们当然希望 SEGA 能快点进入状态，但看了 Dreamcast 的资料后，又有点悲观了（乐观的人肯定占多数）。事实上，Dreamcast(后面简称：DC) 的弱点很多，与其说 DC 集结了很多厂商的实力，倒不如说很多厂商都来瓜分 SEGA。下面我分别对 DC 的各部发表一下个人意见：

●操作系统：WINDOWS CE Ver2.0+Direct X5

首先，主机由 SEGA 与微软共同开发，并采用 WINDOWS CE 作为操作系统，WINDOWS CE 原本是为手掌电脑而设计，其功能与 WINDOWS 3.0差不多，DC 的 WINDOWS CE 集成了微软的 Direct X5，对于 DC 而言，最重要的是其 3D 性能，Direct X5 的 Direct 3D 又是最糟的，最明显的证明是 Direct X5 无法发挥 3DFX Voodoo2 的能力，它又能完全支持 DC 吗？有些人还在幻想，DC 的 Direct X5 可能具有 PC Direct X6 的功能，这是不可能的，开发 DC 的时侯，Direct X5 也刚出台。WINDOWS CE 是微软正在大力推广的简化型操作系统，它们选择 DC，当然不是因为 Bill · Gates 喜欢 DC，而是想借此机会宣传 Windows CE。我不会忘记谁说过 “SS 性能无限”、“SS 性能不好主要是微软的操作系统不能很好地使双 CPU 协同工作……”。

●手柄：Nintendo 授权的十字键大怪物

不用说了，DC 的手柄肯定很重，居然在手柄中还要装上两个附件，为什么要这么作呢？难道是为了缩小主机体积，降低成本吗？

●CPU：日立 SH－4

DC 选用了日立的 SH－4 CPU，此 CPU 为 128 位，因此，很多玩友大为满意，单凭 128 就足以说明它的速度，但 128 除了和 Nintendo 的 64 比以外，确实没有什么其它意义。PHILIPS 和一些其它公司早在去年就设计出了 256 位，甚至 512 位的多媒体芯片，但那又怎样？据我所知，日立的 SH－3 CPU 是用于一种类似”好易通”的手掌电脑，看来这种 CPU 的最大特点一定是价格便宜，其次才是性能。另外，DC 真的强于 MODEM 3 吗？是否如“SS 超过 MODEM 2”？

●3D 子系统：NEC Power VR2

本来以为 DC 会使用 3DFX 的产品，但并不是这样，NEC 抢得了这份定单。NEC 试图说明 Power VR2 是最快的 3D 芯片，但这一切都是不合实际的，比它强大得多的产品比比皆是，Power VR2 最大的优点是解析度可以上到 1024，但 TV 能表现出来吗？

●驱动器：

DC 的软件驱动器是最让人失望的。我们都清楚，SEGA 和 Nintendo 的每一次革新都要求全新的硬件和软件，要使新一代主机的图像真正革命，必需要使用性能更好的软件载体，而这一次，SEGA 仍用 CD－ROM！这倒有点像 SFC 的磁碟，DC 上的游戏，CG 会占去很多空间，到时侯，一个较小的软件也许会轻意用掉 3 张光碟，大一点的软件则会吃掉 6 至 8 张光碟！作为用户，你受得了吗？游戏越大，LOADING 的时间就会更长，12 速光驱能满足需要吗？DC 也许因此而不能制作出《Mario 64》那样的游戏。

●软件：

很多厂商都表示会为 DC 制作软件，但这些厂商都是 SEGA SS 的原班人马，并没有强劲的新生力量，SQUARE 加入 DC 的可能性很小。从 SQUARE 和 EA 的合作可以看出，SQUARE 想称霸全球电子娱乐业，现在而今眼目下，它只有加强同 SONY 的合作，谁叫 SEGA 在欧美吃不开？而 DC 在欧美销售要拖到 99 年底。SEGA 也搞了一些软件来凑数，如：《街 2》。《街 2》有必要在 DC 上推出吗？还不如给 SS 算了。在我看来《D 之食桌》这样的 CG 游戏好像不需要 3D 运算，如过其续作要大量运用 3D 的话，只有一种可能：《D 之食桌 2》并不是《D 之食桌》真正意义上的续作，而是《盗墓者》的类型。另外，SEGA 的其它游戏并不是很吸引人，它除了街机移植品，还有什么？还有些问题，如 DC 集成的 MODEN，它对中国用户有用吗？如果 DC 在这里不能并网，将来许多网络游戏和我们无缘。

DC 的推出，无疑暗示 SEGA 将放弃在 SS 方面的发展，变相宣布 SS 已寿终正寝。也许有人会质疑，SEGA 这么快会推出 DC 否合适，但仔细想一想，SS 主机之总销量远远落后，SS 软件总销量也偏低，超级大作《GRANDIA》在日本仅 40 万销量，同类 PS 软件则可轻易突破这个销量，SEGA 似乎别无它法，只好推出新主机了。每次，SEGA 都是第一个推出新产品，随后，别的厂商推出更先进的产品，把 SEGA 打倒，总是这样。传说中的 Nintendo 2000 与 SONY PS2 都会采用 DVD 或更好的载体，游戏感觉远胜 DC，它们一旦推出，SEGA 又怎么办呢？SEGA 永不言败的精神，确实令支持者唏嘘，但如果永远失败……

编者按：一直以来，本栏目就想广泛讨论关于游戏各个方面的话题，现在终于决定动手了。本期先就大家最为关心的世嘉新主机进行讨论。正面的观点大家已经看过不少了，所以本期登一篇反面的观点。

今后，本刊将定期推出系列话题让大家展开讨论，每个话题均刊登正反双方最有代表性的文章。仁者见仁，智者见智，只要不进行无聊的指责，或偏执狂般的言论，任何探讨和辩论都是有助于促进大家对电玩的认识和兴趣。

本期预设下面的三个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、SNK 的对战游戏只是画面华丽及爽快感强，而操纵感和角色平衡性不好。

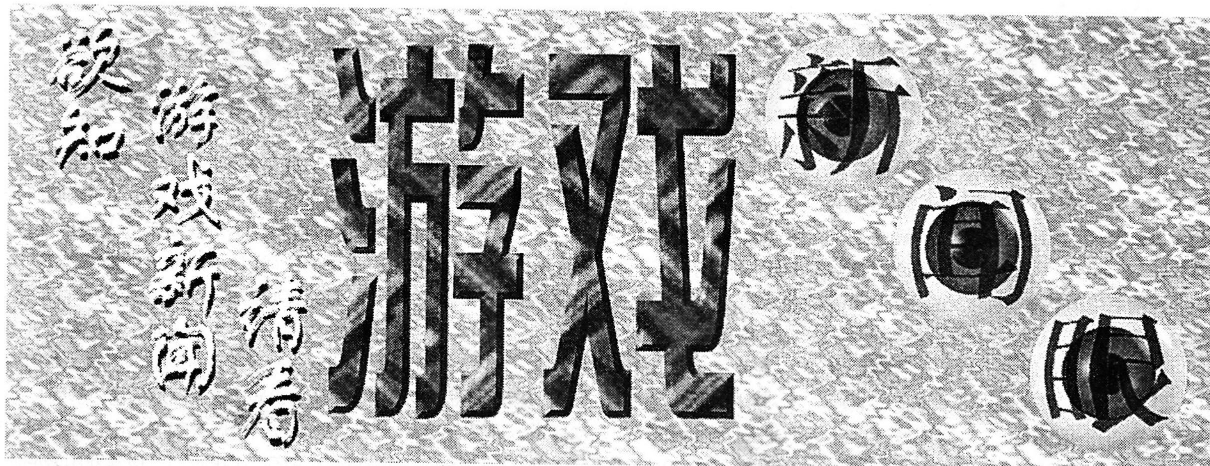
2、SQUARE 的游戏越做越退步。

3、现在买“SS”主机算不算合适。



电子游戏软件
GAME SOFTWARE
勇者斗恶龙(GB)
《98格斗之王》
幕末苍龙传
深海迷踪(SS)
神佑擂台(PS、ARC)
任性的桃天使(PS)
最终幻想VII(PS)
SPIKEOUT(ARC)
GAME风景线
10







"梦工场"用 POWER VR 芯片正式推出

本刊日本专讯（记者：KEN） VIDEO LOGIC 和日电于 9 月 9 日正式宣布将大量生产和销售其联合研制的 3D 图形处理芯片"POWER VR 2"，该芯片同时将使用在世嘉新一代主机"梦工场"上。

根据两家公司的报告，第二代 POWER VR 家用图形处理器将被称为"POWER VR 系列之二"，而使用在"梦工场"上的那块芯片的名称则是"POWER VR 2 DC"，两者仅是在名称上略有不同。

另外，专用于个人电脑上的第二代 POWER VR 芯片也将推出市场。据称该 版本将更加完善，同时尺寸也更小、更便于安装和使用。

日电成品市场经理 CHARLES BELLFIELD 称，"POWER VR 2 CD 是第一块完全采用 0.25 微米技术的三维图形处理器。我们同时很高兴地宣布，POWER VR 2 第一块个人电脑芯片将在今年 11 月推出试用版，完美版最快在今年底便能够正式上市。"

"梦工场"使用的第二代 POWER VR 芯片已完成了最后的总体测试，正静静地等待着 11 月 20 日与玩家见面。该芯片使得 DC 具有超过每秒 300 万多边形的处理能力，即便在主机最繁忙的时候，也可以在一秒内处理 1 GIGA 像素点的资料。

世嘉分管客户制品的高级副总裁斋藤表示："我们深信"梦工场"无可匹敌的机能和先进的技术将给游戏市场带来革命，并且将使电子游戏达到一个全新的颠峰。我们将会很高兴地看到"梦工场"在她发售的第一个月之后，很快便会达到全日本 100 万台的销量。"

VIDEO LOGIC 的副总裁 TREVOR WING 称，新一代的 POWER VR 芯片是"相当完美的"，"无论是三维还是二维，甚至于从价格性能比上来看，都是相当适合的产品。"



欧洲电脑商业展动态
与"梦工场"同日发售的软件确定

本刊伦敦专讯（记者：KEN） 世嘉在幕后悄悄地展示着他为之骄傲的 超强主机，和已经可以游戏的"索尼克大冒险"，世嘉同时宣布这个游戏将于主机同时发售。

世嘉是在伦敦希尔顿奥林匹亚大酒店展示已完成的主机和软件的。游戏的读取速度快得不可思议，而单是第一版的演示画面就足以让玩家目瞪口呆。专家表示，即便对于专业的玩家来说："这也是一个令人着迷的游戏"。

从英国伦敦的 ECT 展（欧洲电脑商业展）上得到的确切消息，世嘉已经确定了将与"梦工场"主机同时于 11 月 20 日发售的专用软件。与当初预测的相左，正式首发的世嘉原厂软件只有 3 个，并且与原来推测的节目内容有很大的不同。

业界普遍认定的"梦工场"首发世嘉游戏为：索尼克冒险、VR 战士 3、纵横七海、PEN PEN 和超级 GT 摩托赛。但是世嘉正式宣布的却只有 3 个：索尼克冒险、世嘉拉力 2 和 VR 战士 RPG（！）。很出人意料是吧？世嘉并没有宣布其他的游戏将在什么时候推出，不过根据制作的情形来看很有可能将推迟到明年初发售。

其他若干有关"梦工场"硬件的疑问也得到了回答：内置的 MODEM 网卡将被安置在主机的右上方；"梦工场"的手柄将可以同时插上两块 VMS 记录卡，以增加记录的容量，等等。相信随着"梦工场"的进一步公开，玩家会对主机有更多的了解。



美好的希望并不总能实现
史克威尔正式否认与世嘉有约

本刊日本专讯（记者：KEN） SQUARE 及 EA 的女发言人日前表示，史氏现在"一点"也没有为世嘉"梦工场"制作游戏的打算。这是该公司自世嘉"梦工场"诞生以来第一次在公开场合否认上述传言。

当记者问及是否有可能在"梦工场"上看到史氏的"最终幻想"系列时，该女士坚定地回答了"不！"。记者又问道史氏是否有计划开发 N64 或"梦工场"游戏，发言人表示"均没有任何开发的计划"，她接着表示现在 SQUARE 及 EA 开发的所有软件都是仅仅针对于索尼 PS 的。

尽管如此，业界仍然流传着"FF"新系列将在"梦工场"上诞生的传言，其主要原因便是在史克威尔的开发室里摆放着一整套"梦工场"的开发工具——虽然这并不能证明任何事情，钟情于世嘉的玩家仍然期待着史氏再一次让世人吃惊，尽管这个可能性几乎为零。



各家准备街机游戏展

本刊讯（记者：KEN） 世嘉与南梦宫都在为即将到来的1998年日本游戏机器制造协会展而努力——当然还有其他街机大家。玩家不久便可以看到不少新的节目出现在街机的屏幕上，而射击游戏似乎将成为明年游戏的主流：

世嘉计划在明年推出加载了故事元素的'死亡之屋2'，采用MODEL 3 STEP 2底版的该游戏将带给玩家一个全新的感觉；

"七海纵横"(THE SEVEN SEAS ADVENTURE)将成为世嘉第一个海底射击游戏，请注意该游戏与NEC即将推出的DC游戏"纵横七海"(SEVEN ACROSS)有着本质的不同。新版本的MODEL 3将尽情而自如地展示水底世界的美丽画面，玩家此次将大饱眼福了；

南梦宫将推出的射击游戏续作自然是"千钧一发2"(TIME CRISIS 2)，据来自NAMCO的消息称，该游戏的形式将非常接近于QUAKE，玩家在每关的结束部分要消灭一些体态非常庞大的敌人，如坦克、武装轿车等；

进入1999年SNK似乎将兴趣转移到了射击游戏上。将在机皇64上推出的新作是取自SNK 90年经典射击游戏"ALIEN ZOMBIE"的续作——"THE SECOND NIGHTMARE"，当然游戏已经根据潮流做了彻底的三维化；

没有人会忘记TAITO在射击游戏上的贡献，相信现在不少玩家都还记得'OPERATION WOLF'的轰动盛况。现在TAITO即将推出她的姊妹作'OPERATION TIGER'，并且仍然采用原作的系统，不知这是否能够在街机混战中杀出一条血路；

UBI SOFT的"POD 2"将覆盖PS、N64和即将推出的世嘉"梦工场"，当然，"梦工场"版的效果将是最佳的。UBI SOFT希望此举可以为其不振的经济情况带来些许好转。

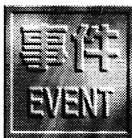
说到世嘉的"梦工场"，有传言称与之配套的街机底版NAOMI将同时于11月底在日本登场，相信这也会为街机世界带来一场混战；

一大批有关索尼克的消息和图片证实这个刺猬将肯定于"梦工场"主机同时登场，所有看到这个游戏演示的人都表示，这决不是一个可以"用常理来解释的游戏"；

索尼在欧洲电脑商业展上也不甘示弱，不仅安排了面积广大的场地，还设置了许多可以让观众坐下来玩游戏的的位置。同时建立了一个可以随时接收展览会信息的网吧；

"MEDIEVIL"是此次索尼展出的众多开发中游戏里最有特点的一个。该游戏由索尼剑桥工作室制作，游戏时间长达近40小时，不同的场景有22个，游戏中遭遇到的不同敌人超过50种，该游戏将于今年底推出；

"DEVIL DICE"是一个非常出色的解迷游戏，很容易使玩家上瘾。这是一种类似于"I.Q."的一个游戏，最多可同时容纳5个玩家同时比赛。索尼的发言人称这是一个非常容易上手的游戏，"从8岁到80岁的玩家都会喜欢她"。美版的"DEVIL DICE"已经在展览会后上市。



『卫星落地』心头凉
任天堂放弃传送游戏计划

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂今天在这里宣布放弃它雄心勃勃的卫星传送游戏计划。这个曾经被炒得红极一时，并且被某些传媒和玩家捧上天的牛皮卫星终于落地了。

据称取消该计划的原因是在广播电视局方面有些问题，任天堂说负责数据传送的卫星数据电视广播公司的执照在本周五已经到期了。而债务和经济问题也使得该公司无力支撑和申请新的执照，用一句通俗的话来说就是"濒临破产"。尽管任天堂提出输入8亿8千万日元来拯救该公司，但由于牵涉到原则交易被拒绝了。任天堂现在占的股份不到20%，其他股份则由现在非常不景气的日、韩公司持有。

不过业界更倾向于相信用户缺乏兴趣是导致该频道关闭的根本原因。卫星传送游戏在如今的网络时代显得工程过于浩大，手续过于繁琐，玩家的利用率也比较低。

任天堂对终止卫星传送表示非常失望，同时他们的发言人表示将继续支持卫星数据电视广播公司直至明年3月底。

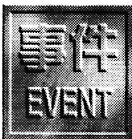


游戏者专用电视频道诞生

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 欧洲广播频道已于9月初开辟了一个专门为游戏者设置的电视频道"GAME ONE"。

通过卫星传播的GAME ONE频道将覆盖英法两国。节目采用直播的形式，设有6个不同内容，包括新闻、回顾、特写和人物采访等。该频道投资800万美元，目前的收入主要靠赞助商的支持和广告。

GAME ONE同时也在计划登陆美国电视网的可能性，但是具体的日期尚未确定。目前整个法国有大约130万的观众收看这一频道，整个欧洲的观众预计超过300万。记者希望将来该频道能够象CHANNEL V或者HBO那样家喻户晓，并且可以在中国的电视上看到。



新一轮商战如火如荼
索尼、任天堂产品大幅度降价

本刊美国专讯（记者：KEN） 面对来势汹汹的"梦工场"，索尼和任天堂又一次祭起了降价的大旗。美版PS和N64的价格现在已同时下降到129美元，但与"梦工场"200美元的售价相比，仍不知前景如何。

索尼两个月前以"DUAL SHOCK PACKAGE"为名开始了晚夏的降价潮，现在只不过是换了一个名义将已下降的价格固定起来。而任天堂在新129美元的主机盒中还放了一张价值10美元的赠券，玩家可以用来购买游戏。

索尼SCE美国总裁表示，目前有十分之一的美国家庭拥有PS，用户层已经到了非常广泛的地步。现在是公司开始考虑回报的时候了。

任天堂对降价后的销售情况非常满意，他们承认因此N64在五月的市场份额中增加了23个百分点。

由于世嘉的出局，美国市场变为了索尼、任天堂两家争夺的战场。目前索尼仍然一马当先，PS在次世代主机中占有56.5%的份额，软件方面则拥有64.2%的绝对控制权。





任天堂为提高游戏效果 将推出 N64 外接内存卡

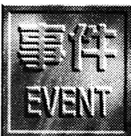
本刊伦敦专讯（记者：KEN） 土星外接内存卡为游戏移植带来的好处对任天堂也有所刺激。该公司今天在伦敦电脑商业展览会上宣布，N64 也将于 11 月份推出专用的 4MB 内存卡，从而使玩家玩到更高质量游戏提供了保证。

该卡的售价定为 30 美元（近 250 元人民币），目前 ACCLAIM 已经宣布将推出支持该卡的游戏"TUROK 2：罪恶的种子"。该游戏拥有高、中、低不同的解析度模式，玩家只有接驳了 4MB 内存卡，才可以玩到效果卓绝的 640×480 高解析度游戏。在高解析度中，无论是贴面还是图象都非常清晰稳定，效果直逼电脑版。

由 LUCAS 艺术公司推出的新射击游戏 ROUGUE SQUADRON 也将对应任氏这块内存卡。任天堂已经获得了该游戏的生产和发行权利，预计今年第四季度便可以发售。

发售内存卡的计划意味着 64DD 的无限期搁浅。尽管任天堂一再宣称该系统仍然在开发之中，并且会于明年夏季推出日版，但是相信这种说法的人已经不多。美国任天堂副总裁 HOWARD LINCOLN 也承认 64DD 系统"绝没有可能在美国发售"，这从另一个角度宣判了该系统的死刑。

任天堂内存卡的发售不是一件简单的事，它使得 N64 游戏的质量有了一个飞跃，甚至对世嘉"梦工场"的游戏也会产生威胁——至少对第一个 DC 游戏来说会是如此。



婆家尚未确定 Psygnosis 裁员待售

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 尽管 EIDOS 还没有最后证实收购 PSYGNOSISI 的消息，但是这个索尼的子公司已经开始重组、裁员已是不争的事实。

据接近于 PSYGNOSIS 的人士称此次裁员完全是为了能够销售出好价钱。其在旧金山的工作组将被裁员 2/3，达 63 人之多。消息称这其中包括"所有的客户访谈人员和大部分开发人员。"

所有 PSYGNOSIS 的美版游戏制作计划，包括尚未正式宣布的"DESTRUCTION DERBY 3"都已经被取消。索尼打算用这个方式减少成本，并把公司销售给象 EIDOS 这样的公司，以安然度过经济危机。



世嘉推出"梦工场 2" 不知是否向下兼容

本刊欧洲专讯（记者：KEN） VIDEO LOGIC 的 HUSSEI YASSAIE 博士日前在回答股民提问时谈到了一些颇令人感兴趣的话题，这也许将是未来世嘉的发展目标？

YASSAIE 博士称世嘉对他们的产品非常满意，并且将继续使用他们的第三代、第四代 POWER VR 图形处理芯片，这些芯片据称将用于新版本的"梦工场"和街机中。

索尼即使用最快的速度也无法在明年第三季度前推出 PS 2，采用改进 POWER VR 芯片的"梦工场 2"又将引弦而发。这似乎是世嘉已经开始准备新一轮的竞争了，这是否也意味着"梦工场 2"是可以在原有基础上做提升的呢?至少，世嘉与 VIDEO LOGIC 和日电的关系将维持一段不短的时间。



美国世嘉再添新生力量 为"梦工场"平稳发售做最后准备

本刊美国专讯（记者：KEN） 又一个来自索尼的高层管理员被世嘉挖走，加上新近招募的 JARED ROSEN，世嘉的力量又得到了加强。

美国世嘉为力求 99 年秋季发售"梦工场"取得完美的成功，又新招募了两名干将。STEPHEN ACKROYD 将成为美国世嘉的副董事长，而 JARED POSEN 则是市场分析及开拓总监。

STEPHEN ACKROYD 曾就职于美国索尼电脑娱乐公司，当时的职位是业务 发展总监。美国世嘉表示将由 STEPHEN"开发一个全新的市场"，他主要的任务是"发展网络业务和酒店室内娱乐项目"。

JARED ROSEN 来自 XAOS 工具公司，跳槽前是项目总监和三维图形制作经理。在此之前，他也曾就职于太阳微系统等著名的电脑公司。



为游戏开发更广阔的领域 世嘉再次进军有线游戏

本刊欧洲专讯（记者：KEN） ICTV 电视网已经同世嘉软件签定合约，世嘉游戏"LOSE YOUR MARBLES"将在该电视网上提供服务。这也是继"世嘉频道"之后，世嘉对有线游戏领域的再一次尝试。

ICTV 为用户提供双向选择的权利，因此所有的用户都拥有键盘与网络连接，而且该电视网的信息传送速度也高得惊人，达到 10M BPS，这使得网络游戏传送成为可能。目前除世嘉软件外，同时在电视网上登场的还有其他近 220 个光碟游戏

"ICTV 做了一个明智的选择，"ICTV 总裁 WES HOFFMAN 称，"ICTV 是现在唯一一个可以接收光碟游戏的多媒体电视网络，所有的用户都可以享受到现代科技带来的欢乐。相信在不久的将来，多媒体电视将成为主流媒体。"

"世嘉软件很高兴能够为 ICTV 提供'LOSE YOUR MARBLES'，"世嘉软件的营业部副总裁 MIKE ZUKERMAN 称："这是一个适合于各个年龄阶层的游戏，尤其适合整个家庭一起游戏。"



新主机开始梦幻传播 世嘉欧洲电脑展综述

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 世嘉在欧洲舞台上开始了他的反击，以"梦工场"为主要代表的新世代主机吸引了众多的目光。

但是，对于世嘉来说，这只是一个开始。在十月的东京游戏展和新挑战者会议上，他将会有更出色的表现。届时世嘉将展示为"梦工场"制作的系列强力软件："VF3"、"世嘉拉力 2"等都将纷纷登场，世嘉的重拳开始挥动了。

更令人吃惊的是，欧洲世嘉分公司打算以免费上网的方式来吸引玩家投入到"梦工场"的网络游戏中去，束缚玩家的最后一条绳索已经消失，可想而知这将给"梦工场"的网络事业带来巨大的飞跃。

欧洲的主要软件公司，如 EIDOS，GEMLIN，CODEMASTERS 等均已开始为"梦工场"开发游戏，并在本届欧洲电脑展上推出。事实上，与在日本的观望态度相左，众多欧美软件公司已纷纷挤入"梦工场"的大门，他们将为世嘉在欧美的事业带来一个根本的改变。

本刊下期将以多方位、多角度的方式为读者介绍十月东京游戏展，相信有更多的激动人心的消息向各位报告。



世嘉欧洲分公司新任总裁在ECT上答记者问

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 《欧洲商业》时报在伦敦的电脑商业展上 采访了世嘉欧洲分公司新任总裁 MIYAKE SAN，本刊记者记录下了他们之间对话 的主要内容。（以下R为记者，S为SAN）

R：让我们回过头来看看土星，您认为它没能达到预期的效果主要是什么原因？

S：我认为当今电玩业成功的关键在于迅速、果断的建立起商业模型，生产厂以合理的价格、在合适的时间对合适的市场发售主机。而这将能够鼓励第三方软件商为主机生产游戏。紧接着，我们需要给主机定位，并根据情况再次赋予合理的价格。我们也需要为玩家和软件商制定合理的市场政策。我个人认为世嘉正是因为在这些方面的缺乏而导致了落后。

R：为什么第三方软件商没有很快地跟入土星的发售呢？

S：我认为在一开始软件商是紧跟的，象当时的最佳电脑游戏“盗墓者 ”也发售了土星版。不过以后，我认为主要的问题在于软件商们认为主机的吸引力不够，他们不能依靠土星来获利。

R：这是不是世嘉落败的原因？

S：这是毫无疑问的。对我们来说这是从土星身上得到的一个教训，这将影响到我们制订“梦工场”的战略政策。也许是16位元主机过于成功了，我们对软件商的重要性认识不够，也没有重视他们。不过对于“梦工场”来说，我们已经在早些时候开始了同各主要制作商和开发商的联系，现在已是万事具备。

R：欧洲土星的基本用户应该是多少？

S：保守地说在100万左右。

R：现在的软件销售情况如何？

S：非常缓慢。

R：这是不是说不会有新软件推出了？

S：不，年底前我们还会继续推出新作，同时如果玩家要求，我们也会推出海外游戏的移植作。

R：让我们来看看“梦工场”，你是否认为这是世嘉打回家用游戏业的最后一招？

S：不，我们不这么想。不管我们在何时推出新主机，我们总是相信这是从未有过的最棒的主机。我们现在也没有开始考虑新的机型。不过世嘉的格言是：“永远进行创造，永远接受挑战”，我们是永远不会放弃的。只要我们占据市场一天，我们就会推出自己的主机。

R：如果情况并非你想象的那么成功，也不会推出新的主机？

S：没有，除了“梦工场”我们没有考虑过别的。这是我们所制造的最佳主机了。

R：“梦工场”的销售强项究竟在哪里？

S：我认为“梦工场”的卖点就在于可以使人的任何美梦成真。所有制作游戏的人士都有自己的梦想，“梦工场”是唯一可以实现它们的主机。此外，玩家也有自己的要求，这惟有“梦工场”可以使之成为可能。

R：能不能从技术的角度来阐述这个问题？

S：可以。“梦工场”的性能指标已经在许多地方发表了，我这里不再重复。不过各位可以想象得到这是当今科技的结晶，也是微软、日电、雅玛哈等巨人公司合作的产物。当然软件的质量是第一位的，我们也非常清楚这一点。

R：您有没有“梦工场”欧洲发售的时间表？

S：就象你开始说的，这是一场主机间的战争。我不是好战分子，当然为了取胜我们有自己的发售表，只是现在宣布还太早了一些。我们已经有了一些安排，但这还是要取决于市场的安排。我现在可以说的会在99年圣诞前后——这是我们的安排。

R：现在您将采取何种行动保证“梦工场”的成功呢？

S：我们会成立联盟以保证成功，同时我们要重组销售和市场网络。从现在起到“梦工场”发售，所有的销售部门都要做好准备。

R：那么对于欧洲来说，参与这项工作的人员有多少？

S：世嘉是个全球企业，整个欧洲我们有超过1000位员工，他们分布在客户、娱乐、多媒体和销售各个部门。现在客户部的员工约有150名。

R：员工方面您不打算再进行发展了？

S：如果你的意思是指市场，我们已经开始重组资源，市场的比例是非常重要的。我们现在正在努力致力与法国、德国和意大利的市场开发。

R：明年推出“梦工场”时会有几个游戏？

S：我们现在正在做仔细的选择，因为日版发售会在今年。不过至少也会在12个游戏左右。整个圣诞期间我们希望发售30个游戏，包括世嘉原厂和第三方的作品。

R：那么您现在手头有多少欧洲厂商已经签约了？

S：我们正在与各主要厂商接触，结果会在电脑商业展上宣布。现在手头上已有15家左右，有些是美国在欧洲的分公司。

R：您总是说“梦工场”可以使人美梦成真，但是您觉得这个主机应该以发售何种游戏为主呢？

S：如果你是指游戏类型，那么目前在欧洲最流行的游戏类型是体育与赛车类，此外也许动作加冒险的游戏也算一个。不过我们的宗旨是制作最高质量的游戏。

R：索尼和任天堂怎样看待“梦工场”？

S：我不想对他们说太多的，不过我保证任天堂正绞尽脑汁在考虑对付我们的方法，至于索尼，我不太清楚……

R：您能否透露一些有关硬件和软件的价格？

S：现在谈这个还有点早。不过我们已经仔细调查了市场，“梦工场”会以非常超值的价格推出。我们对价格点调查的非常认真，要在混乱的市场中强占一席之地你不能象一个普通玩家那样行事，中等价格策略也许是可行的。

R：对日本玩家来说内建MODEM和网络游戏的一个成功的策略，但是对于疲软的欧洲市场来说就不是那么适合了。您的看法呢？

S：“梦工场”的概念是游戏和联系。当然我们会根据不同情况来制订策略，我们还没有宣布欧洲版“梦工场”也内置MODEM——当然我们希望能够这样。

R：MD主机过去是市场的领导者，您认为世嘉今天还会扮演这个角色吗？

S：毫无疑问。成为业界的坚强领导是我们不变的方向。10年前我们来到欧洲并成为带头羊，只是在最近一年中略为落后了一些，但是我们很快就可以回到龙头老大的位置。

R：对于未来的12个月你有什么想法？

S：我仍然沉醉在“梦工场”的梦幻之中，并且我相信三个月之后当我醒来将梦想成真。



软件 SOFTWARE

世嘉推出面向大学生的网络游戏

本刊美国专讯（记者:KEN） 世嘉软件今天宣布了一个全新的计划，在其麾下的 HEAT 网络将推出面向大学玩家的网络游戏，该计划的名称叫做“学院网络游戏组”。

HEAT 的业务发展经理 MATT CALLAWAY 称他的目的很明确，“我想，当玩家一边在玩类似于 QUAKE 这类游戏时，一边可以同时将自己的学校展现给其他玩友时，一定是很 COOL 的。在网络上，玩家可以参加巡回比赛，击败竞争对手，为自己的学校赢得奖品和骄傲。”

目前加入到 HEAT CIGL 行列中来的会员，已有 415 所大学，遍布世界各地。对这些会员的注册是免费的，有兴趣的大专院校不妨进入 www.heatcigl.net，将自己的学校推广给全世界。

短新闻

★SEGA 和 3DFX 长达一年的官司终于落下帷幕。3DFX 和 SEGA 秘密达成了和解(妥协)，官司也不了了之了。目前还不知道和解的具体内容，也不知道幕后的金钱交易是多少。原本是 3DFX 在 SEGA 撕毁合同并另寻新欢后(SEGA 原本和 3DFX 签署合同，让 3DFX 开发 DreamCast 的图象系统）闹上法庭，要求赔偿 20 亿美元(天哪！）。

★Blizzard 公司日前宣布:StarCraft(星际争霸)在全世界已经卖出 100 万份。这是该公司第三部销售量超过 100 万份的游戏，其他两部是 WarCraft Ⅱ（魔兽争霸 2）和 Diablo(恐惧)。该公司发言人不无得意地宣布这是他们重视游戏质量的成果。

★本周末 CAPCOM 正式宣布已有 5 至 6 个“梦工场”软件在开发之中，虽然具体内容不详，但是“生化危机 4”的存在已是毫无疑问的了。

★VR SPORTS 宣布将为世嘉的“梦工场”制作两个游戏：“VR 美式足球”和“VR 曲棍球”。这当然与远在地球这一边的玩家不甚搭界，但是对于美国玩家来说意义便有所不同。相信“梦工场”在欧美定会回到当初 MD 的鼎盛时代。

★虽然谣言众多，但来自世嘉的确切消息仍然证明了在打开“梦工场”主机的时候，屏幕上仍然会出现“SEGA”的字样，另外，“采用微软 WINDOWS CE 操作系统”的 字样是否要加上也正在讨论之中。

新闻分析

巨人的握手——这有可能吗？

特约记者:KEN

南梦宫和世嘉的合作，是本次欧洲电脑展览会上传来的一个不大不小的新闻，但是，迄今为止这也仅仅是传言。而且从记者的角度来看，这多半是痴心于世嘉的玩友的一相情愿。

不可否认南梦宫与世嘉曾经有过那么一段非常短暂的合作时间，而且擦出了“ROLLING THUNDER 2”这样出色的火花。但是玩家是否注意到这次合作的大背景呢？南梦宫当时处于最困难的时刻，街机市场举步维艰、家用软件趋于疲软，是在不得已的情况下才向 MD 主机移植游戏的，而且就此完全打住。由此而断定两者还有牵手的机会未免过于天真了。

南梦宫与世嘉的业务性质决定了两大巨人的不可调和性。南梦宫是抓家用、促街机，世嘉现在也是一手抓家用、一手抓街机。在日趋疲软的市场上直接对抗争夺份额，合作现在就意味着对主权的放弃。

在世嘉街机的强大压力下，PS 实际上已经是南梦宫同世嘉讨价还价的唯一筹码，南梦宫此刻又怎么会轻言放弃？在“梦工场”上移植“铁拳 4”的理由是完全不能成立的，南梦宫现在已不单单是一个软件公司，而是与世嘉集团竞争的代表，不会为一时小利而轻易改变立场。更何况，“铁拳 4”是在它同索尼一起开发的新底版上推出的，该底版被视为 PS 2 的互换基版，“TEKKEN 4”登陆 PS 2 已是呼之欲出的。



从另外一个角度来看，世嘉也没有一定要南梦宫加盟的意愿。无论新世嘉的面目如何改变，自负的本性都不容许它在自己麾下容纳一个危险的强敌。世嘉一直相信自己的游戏比南梦宫的更具有创意和客户，南梦宫主动要求加盟固然不错，但是世嘉绝不会因为玩家的要求而向南梦宫卑躬屈膝作恳求的。

玩家永远是天真的，因为他们不能理解“生意就是生意”。

史克威尔已经正式宣布与世嘉无干，他还想在 PS 上多赚几笔，看起来至少在两年之内，史氏是不会改弦易张的。其实以 PS 现在的销量和史克威尔的名声，他完全没有必要为了不确定的利益冒如此大的风险，其实这也说明了一件事——史克威尔根本不看好世嘉，至少现在是如此。

所以，玩家也不必对 ENIX 抱太大的希望。加盟了土星的 ENIX，又何尝推出过巨作鸿制呢？所有的不过是小儿科而已。巨人与巨人之间，是不会那么容易握手的，因为他们有着太多的琐事需要考虑。

玩家其实不应该把“梦工场”的希望寄托在这些巨人的加盟上。CAPCOM 在“街霸”之后沉寂了一段时间，结果靠一个脱俗不凡的“BIO HARZARD”成为解迷游戏无可替代的霸主。这个故事告诉我们，主机的关键还是靠游戏，靠拥有出色创意的游戏。

“梦工场”的前景，就在这条道路上。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展



山雨欲来风满楼 SONY初步透露PS2消息

随着SEGA DreamCast的宣传攻势的逐渐展开，SONY面对媒体越来越大的压力。各个杂志社的编辑们都抱怨SONY怎么这么守口如瓶，不透一点口风！游戏开发公司们也不断向SONY询问什么时候才能得到PLAYSTAION 2技术性能指标，为开发作准备。在各方的压力下，终于，SONY向第三方游戏开发商简要地通报了PLAYSTATION 2的处理能力和硬件结构。

据内部消息指出，SONY已经完成了PLAYSTATION 2的芯片及线路板设计，目前正在开发编程工具库。PLAYSTATION 2的3D性能应该和DreamCast相同。但据有些开发人员说：为PLAYSTATION 2开发游戏要比为DreamCast困难，而且将PC游戏移植到PLAYSTATION 2上也很不容易！！（这应该是一定的，DreamCast本身的设计理念就是要利用PC技术，大量移植PC游戏，以弥补SEGA第三方软件支持不足的老病。而PLAYSTATION 2的设计理念是做较"传统"的专用游戏机。）

SONY还向游戏开发公司们广泛查询了他们对DVD的看法。PLAYSTATION 2据说仍将使用CD-ROM，而非如人们所传言的将采用最新的DVD，因为SONY对DVD技术仍有一定的保留意见。当然，SONY目前还在广泛征求意见，说不定会在将来改变设计。

为一般玩家所关注的向下兼容性问题（又称向后兼容性，即PLAYSTATION 2是否能玩现在市面上PLAYSTATION的游戏），SONY的回答令玩家失望，但令软件开发公司们舒了口气：PLAYSTATION 2将不能运行PLAYSTATION的游戏！据认为SONY做出这个决定是有其原因的，因为实现向下兼容从技术上讲并不复杂，但从商业上考虑：PLAYSTATION上已经有太多的游戏了，如果PLAYSTATION 2可玩PLAYSTATION的游戏，将出现PLAYSTATION的游戏和专门为PLAYSTATION 2开发的游戏自己和自己竞争的场面，对游戏公司们不利（玩家手里的钱是有限的！）。因此从市场角度考虑，SONY做出这个决定，也是意料之中。

PLAYSTATION 2计划于2000年在日本发售，然后再在美国发售。此时DreamCast已发售将近一年了！看看SONY是否能后发制人吧！



SONY公布第四季度市场策略 "软刀子割肉"是眼下的"正着"

对欧美市场来说，每年的第四季度都是最重要的。因为年底是传统的销售旺季，一年业绩的好坏，很大程度上都要看第四季度的情况。对SONY来说，本年度迄今为止业绩颇佳，在北美PLAYSTATION的销售量总共已达800万，而且热度不减。随着第四季度的到来，SONY更推出了最新的市场计划，力求PLAYSTATION的销售再上一个台阶。

从硬件销售量看，今年已经比去年同期高出很多。据SONY主管销售的副总裁估计：今年PLAYSTATION的销售量将较去年增加30%。他将这归功于新的捆绑销售策略（用新型Dual Shock模拟手柄代替原来附带的手柄）和对旧型号采取的廉价销售策略。这套带模拟手柄的新型号（7000系列）PLAYSTATION售价147美元，而带旧手柄的旧PLAYSTATION（5000系列）则降到了129美元。如此廉价有助于零售商们将现有的5000系列存货较快地处理掉。他说这一步已经奏效，库存的旧5000系列已经所剩无几了。（结稿之日，7000系列也降到了$129，5000系列大概$99就可拿下了吧！够便宜的了！）

在硬件销售看好的情况下，SONY已经将注意力转移到软件上。一方面，SONY从来不必象任天堂一样，为软件数量发愁（特别是第三方软件），以至于在实施软件战略时捉襟见肘。但另一方面，PLAYSTATION的软件太多太滥，令消费者眼花撩乱，无所事从。SONY已经下决心将精力集中到今年的几个大作的推广上，象"CrashBandicoot 3"、"Twisted Metal 3"和"Spyro the Dragon"小恐龙游戏。这几部将在今年圣诞节销售中唱主角。目前电视里已经开始了"Spyro the Dragon"的广告轰炸，每天晚上几遍，效果很好。

对SONY这样的财大气粗的主儿，花大把银子进行广告宣传从来都不成问题。特别是面临SEGA新机和并不新的N64的压力，SONY力图通过广告宣传，延长PLAYSTATION这样的"老"机器的寿命，他们希望带给用户以下信息：PLAYSTATION虽然不是最"酷"（技术最新，功能最强等等等等）的机器，但却是综合"费效比"最高的机器。用他们的话：在合理的硬件价格下，提供了最广泛的游戏软件支持，是家庭的最佳"投资"。

SONY的另外一项重要的举措就是和KONAMI合作宣传KONAMI的软件——"Metal Gear · Solid"。SONY要自己掏出200万美元替KONAMI的最新游戏宣传造势，此游戏将于今秋在美国推出。SONY的发言人说SONY之所以要和KONAMI达成战略伙伴关系，并自愿掏出大把大把银子替KONAMI的"Metal Gear · Solid"宣传，是因为SONY十分看重这个游戏，"Metal Gear · Solid"这样的超大作将为已经逐渐衰老的PLAYSTATION注入一针强心剂，对延长PLAYSTATION的使用寿命是十分重要的。其作用和早期"Final Fantasy Ⅶ"的推出使PLAYSTATION在次世代之争中胜出的作用可以相提并论。

总之就目前的市场看来，PLAYSTATION还是声势未减。SONY的策略就是尽力发挥自己的市场潜力，努力再为PLAYSTATION营造出一波销售高潮。





掌机斗罢风云转 日本掀起 PDA 的热潮

日本市场上最近又掀起 PDA 的热潮。PDA(Personal Digital Assistant,个人数字助手)实际上是一种多功能的"亚"便携游戏机。其尺寸比 GAME BOY 还小得多,可做为游戏机独立运行,也可连接到主游戏机上(如 DreamCast 和 Playstation),做为内存卡的拷贝机使用,还有其他附属功能。

前几期已经介绍过:SEGA 新主机 DreamCast 的记忆卡系统 VMS(Virtual Memory System)就是一种 PDA。而人们早已知道 SONY 也正在开发自己的 PDA。现在大名鼎鼎的 SNK 公司(格斗之王系列等)也将于十月份推出自己的 PDA 产品——NEO · GEO POCKET。NEO · GEO POECKET 可独立运行或作为 SEGA DreamCast 的外设之一,作 DreamCast 外设时其作用和 SEGA 自己的 PDA - VMS(Virtual Memory System)相同,可插入 DreamCast 巨大的手柄。和 SONY 的小型 PDA 不同,NEO · GEO POCKET 的性能比较强大——拥有 16 bit CPU,屏幕分辨率竟比 GAME BOY 还高,达单色 160×152。SNK 计划移植格斗之王和其他 RPG 和体育游戏。既然是 PDA,就有些辅助功能,如世界时差对照表,内置日历等,据说还有星象图(可以用来算命?)。

NEO · GEO POCKET 技术规格如下:
尺寸:122mm×24mm×74mm
重量:160g(含电池)
CPU:16 bit
屏幕:160×152 LCD
色彩:8 阶灰度
功能:独立的便携游戏机或作为 DreamCast 内存卡备份机
软件载体:游戏卡
游戏卡重量:20g
游戏卡尺寸:54mm×7.5mm×46.5mm

SQUARE 近期已经宣布将为 SONY 的 PDA 开发游戏。SONY 的 PDA 较小,只有 PLAYSTATION 的内存卡般大(厚度不算),看着象钥匙坠一样。这么小的 PDA 当然不可能有 GAME BOY 的性能,但由于其小巧玲珑,便于携带,估计发售后会受到广泛欢迎。(挂钥匙的中小学生们大概会人手一份吧!)但问题是,这么小的 PDA 上能运行什么游戏?不会只是养鸡吧?SQUARE 还未向外界公布他们将为 PDA 开发或移植什么样的软件(当然不会是 FF Ⅶ)。

SONY 研究发展部的负责人接收采访时针对 SONY 的 PDA 回答了以下几个问题:

问:为何要设计 PDA 产品?

答:GAME BOY 和电子宠物的成功是促使我们开发 PDA 的主要原因!你可将 PDA 看成是居于两者之间的全新的便携游戏机系统。另外我们也希望 PDA 作为 PLAYSTATION 的外设来设计!

问:但 PDA 太小,其性能令人怀疑,有可能使用 32 位芯片吗?

答:大部分便携式游戏机(编者注:不是 GAME BOY 类,而是俄罗斯方块类便携机)都使用 4 位或 8 位芯片,因此性能不会很高。但 PDA 可随意重写,并可和 PLAYSTATION 相连接,这一点会吸引很多玩家和开发公司。当然,新技术在发展,不排除在 PDA 上使用 32 位芯片的可能性。

问:SONY PDA 的 LCD 屏幕分辨率才 32×32,你认为……

答:我认为这很不够!

问:PDA 会有象 GAME BOY 那样的光影效果吗?

答:很不幸!没有!

问:PDA 和便携游戏机的区别在于 PDA 可重写(可插类似 PLAYSTATION 内存卡的游戏卡),其机理如何?

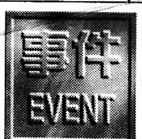
答:SONY PLAYSTATION 的内存卡是 128Kb,分 15 个 block。这么大的内存足够放一些游戏了。其机理就是这样。



若想探寻全新领域 "丽影"也要改头换面

"TOMB RAIDER Ⅲ"(盗墓者 3)的后继之作有可能首先出现在 DreamCast 上。

CORE DESIGN 的人最近暗示:已经有一个小组在进行"TOMB RAIDER Ⅲ"的后继作品的开发工作。由于 SONY 在 99 年底之间还拥有"TOMB RAIDER"的独有版权,因此若 LARA CROFT 在其他机种出现的话(很有可能是 SEGA 的 DreamCast 上),游戏必须改名,不能再叫"TOMB RAIDE"了,否则为非法。鉴于 SONY 的 PLAYSTATION 2 估计的发售日期是 2000 年,而目前 PLAYSTATION 的技术潜力已经几乎发挥殆尽,若 CORE DESIGN 要在 2000 年前推出"TOMB RAIDER Ⅲ"的后继作品,就必须考虑其他游戏平台了!



秣马厉兵,游戏界杀出新军 摩托罗拉为 Project X 招兵买马

还记得 Project X 吗?这个把大家都弄得一头雾水,搞不清它要干什么的四不象。最近竟在杂志上又看到摩托罗拉为其登的招工广告。据摩托罗拉说要将其发展成集游戏、电影、通讯、网上购物等多种功能的真正的"四不象"。因此摩托罗拉特向社会上招聘:图象设计,网络工程/网络管理,系统测试/生产,电路/逻辑设计,模块设计,CAD 工具,HDTV,MPEG-4 解码,市场销售/策划……(太长了)等等等等人员。这名单太长了,而且领域分的太细。仅从招工广告上就可看出摩托罗拉真是正经八百地准备把 Project X 搞起来了,而且一开始摊子就铺得这么大(这也是摩托罗拉这种大公司的一贯作风)。

但想趟游戏业的这滩浑水,可要小心点!看看 NEC 和 Apple 的前车之鉴吧!

走马看花逛 E3

文/庞官人

一年一度的 E3 大展在热闹了三天之后已经闭幕了。作为电子娱乐界规模最大、最引人注目因而显得最具权威性的展览,今年又有什么新动作、新作品?业界的发展潮流是怎样的?我们中国人的差距在哪里?笔者今年第一次参观这一盛会,愿把自己所见所闻与各位读者分享。

技术与艺术

色彩更艳丽、图形更逼真、音乐音效更有迫力、画面变换更流畅,等等。还可以举出更多的"更"来说明技术的进步。著名的 westwood 带来了玩家期待已久的"C&C 2",这款游戏的画面比起其第一代来,真可以说有脱胎换骨的改进。当隆隆作响的坦克驶过结冰的水面时,我们在屏幕上将不仅可以看到坦克在冰面上的阴影,更可以看到阳光投射到冰面后折射到坦克上的光点,实在令人拍案叫绝。而这样逼真的效果,并不是仅仅依赖更加先进的

硬件，制作技术的进步在其中起的作用更大。笔者曾到一家名为shiny的公司(鼎鼎大名的“MDK”就是这个公司开发的)，他们计划在今年推出一部名为“MESIA”的射击游戏。这部游戏的主角是一个面貌十分可爱、长着一付天使翅膀的小男孩。在主角不动的时候，看起来与一般的二维图形没有什么区别——浑身圆乎乎的，一点也没有常见三维图形的棱角。但一旦他动起来，绝对是纯粹的三维效果——逼真、动感和立体感都极强。据介绍，他们先把主角的身体用上万个多边形组合起来，这样的图形自然动起来十分逼真。然后，用特殊的优化方法把具有相同运动特性的多边形来个“合并同类项”，这样，既逼真、又不耗费很多资源的形象就可以一个个地出现在游戏里了。以我看来掌握类似优化技术的，也不止shiny一家。在庞大的展厅中随便一抬头，几乎总能发现同时兼顾图形线条光滑流畅和三维效果的精美画面。而且这样的动画效果，又绝对是现有(至少是美国现有)的设备能够充分实现的。这使人不能不惊叹技术的进步。当然，技术的发展是没有止境的。

我在展会上看到许多3D的即时战略游戏。在俯视角时，人物造型比较小，画面还算精致，但一旦切换到平视角，再加上比较快的运动时，现有的算法和硬件就有些捉襟见肘了。

技术的进步固然令人欣喜，但与此相对照的，却是艺术上的停滞，至少是表面的停滞。从PC游戏领域看，在展会上风头最劲的，净是“DIABLO 2”、“盗墓者3”、“C&C 2”之类的续作。比起各自的“前辈”来，这些著名游戏家族的新生代，画面、音乐、音效的进步都是极其巨大的。然而，在游戏的内涵方面，这些续集却乏善可陈。它们不需要摆脱它们的“前辈”，因为“前辈”们的出类拔萃，尤其在游戏规则、玩法方面的出类拔萃，才使得他们有了出头露面的机会；它们也不可能摆脱他们的前辈，因为摆脱前辈，就意味着更大的商业和艺术风险。毕竟，敢于冒“身败名裂”的风险去创新实在需要太多的勇气；而真正摆脱“前辈”的巢臼又需要同样多的灵气。续集如此，新节目也是一样。在熙熙攘攘的大厅中放眼望去，映入眼帘的是各式各样的即时战略，各式各样的射击，各式各样的模拟驾驶，各式各样与“DIABLO”有几分形似又看不出多少神似的动作RPG……，但你绝对找不到能让人眼睛一亮、在玩法上十分新颖的游戏。有一款联网的策略游戏，可以允许游戏者通过电话联系来决定游戏中的对策，运行在类似“文明Ⅱ”的平台上，据说还在创意阶段。不过，我更愿意相信，今年的沉默是更大突破的前兆，让我们一起期待明年的新作吧！

投入与产出

电玩绝对是个“吃钱老虎”。对经常光顾街机厅而手又比较“潮”的玩家是如此，对从事这个行业的制作商也是如此。“人有多大胆，地有多大产”，对任何行业都是不切实际的梦话，对电玩业尤其是这样。

从展会中看，开发商大都不惜工本，期望从大投入中获得高回报，走“泰坦尼克”的路子。而这条路绝对又是走得通的，著名的“DIABLO”据说投资了300万美元的开发费用和三年的时间，三年不鸣的投入换来了一鸣惊人的回报：该节目在上市第一天的零售量据说有三万套之多！开发投入是大手笔，在促销上的投入也令国人瞠目。为了使玩家了解进而喜欢自己的产品，所有的开发商和出版商都绞尽脑汁，不遗余力。

有关促销的种种趣事后面还要专门讲，暂时先放在一边。为什么要花这么大的力气、这么多的钱呢？一句话，竞争太激烈了。据说，在美国，每年有1000个左右的新游戏上市，能够做到不亏损的，只有100个左右，而真正赚大钱的，连20个也没有。在如此严酷的现实面前，每个开发商都战战兢兢，如履薄冰。谁都不敢扔钱，又不敢舍不得扔钱。

当然，也有人另辟蹊径，愿意靠剑走偏锋的奇招险招来实现自己的目的。GT公司的“猎鹿者”(deer hunter)就是个好例子。这是个玩法极简单的射击游戏。据说开发费用只有10万美元。以美国的消费水平，大约只相当于在中国投入10万人民币。

可就是这么个小玩意，在美国居然创造了11万套的销售记录。看来，只要创意好，投资少也能四两拨千斤。而看看我们自己的游戏，尽管大家都很努力，但我们可曾拿出来过真正有想象力的创意吗？创意没有新意，投资又比不了财大气粗的老外，我们的游戏也就只好苦苦挣扎，艰难地在越来越多的优秀进口节目当中求生存了。就像屡败屡战而又屡战屡败的中国足球，没有巴西人的创造性和技术，体力又比不了高大健壮的英国人和德国人，于是只好把“冲出亚洲”的口号喊上一年又一年。

巨人与精灵

巨人当然是那些耳熟能详的业界巨子：任天堂、SEGA、SONY、GT，等等。展会上数他们占的地方大，位置也好，气势上也比别人更胜一筹。从广告的规模看，SONY无疑是气派最大的，从洛杉机机场附近的高速公路，到亚特兰大DOWN TOWN(城里？)的破烂街区，PLAYSTATION的广告牌随处可见，给人一种“无处不在”的印象。不过，到了展厅里面，SONY的位置就不那么醒目了，它只能呆在类似“卢俊义”这种人物的位子上。而任天堂的展位就在大厅的正中间，让人一看就觉得，这才是任天堂的位置，是“宋大哥”这种角色的位置。其他行业的一些巨人，现在也纷纷涉足电玩业：IBM居然也有一个展位，尽管不大，也没拿出很多作品，但谁都明白，电玩业又来了个“大腕”，起码也是个“大款”。动画巨头迪斯尼也雄心勃勃，想在这块与自己的本行有千丝万缕联系的领域中大显身手，不过，他们并没有急于拿出他们的游戏，而是展现了许多多媒体图书，其中声势最大，也最受关注的，是咱们中国的题材——木兰。这是展厅里唯一可以看到实体模型的中国题材，不可不多说几句。

画面精美，而且把迪斯尼的画风和中国彩墨的风格结合得相当出色，故事是迪斯尼同名动画片的翻版。据说这个故事由于突出了“代父从军”和“美人救英雄”的情节而颇受美国女性的青睐。

精灵，指的是那些规模虽然不大，但却充满活力的小公司。他们无法在声势上与巨人抗衡，但也能想尽一切办法，发出自己虽不强大却不乏特点的声音。在展览会的东厅里，有许多这样的小公司。有的只做引擎，有的则买了别人的引擎自己再做游戏，同样可以做出很好的游戏。比如有个韩国小公司，也在做类似“DIABLO”的游戏，而且做的还很不错。总之，各庄的地道都有很多高招。

场内与场外E3给所有参展的公司提供了宣传自己的绝好机会，当然人人不会放过。各式各样的产品简介之类的纸介质无不印刷精美，让人觉得最好都予以收藏而不是包书皮。

实际上，任何一个参观者都绝对无法在一天时间里拿完所有的资料——实在太多了。笔者参观三天，每天都拿回旅馆几大包东西。为了不至于负担太重，我把许多漂亮但没有什么内容的封皮、文件夹之类都扔掉了，让人十分可惜。即便如此，背回北京的资料还是足有10公斤之多。T恤衫、帽子比比皆是，钥匙链、圆珠笔更不值一提。更绝的是，很多公司都派遣了真人扮演的游戏角色在展厅中串来串去，凡参观者打算与其合影，无不欣然从命。这



些真人模特估计也是打工一族，但其敬业精神让人十分佩服。我曾经看到一妙龄少女在一位于大厅进口的高台上不停地“蹦迪”，第一次看到，觉得很新鲜，第二第三次就觉得有点烦——累不累，能挣多少钱呀？可十次八次路过这个进口，她总是不知疲倦的跳来跳去，不由让人很有几分敬意了。和国内所有的展销会类似，E3也给亚特兰大的服务业提供了发财的好机会。旅馆乘机涨价，据说普遍涨了 20% 以上。展厅里的饮料和食品也比外面贵很多，让囊中羞涩的笔者每每感到十分心疼。

说来惭愧，作为多年从事此项工作的人，本应该有些很深刻、很独到的见解，写一些诸如“从 E3 看电玩的 21 世纪”或“中国电玩之命运”之类特深沉的文字。无奈水平有限，趣味也不高，只好在龙哥客客气气却又绝不容讨价还价地催促下，把眼花缭乱之余尚能记得住的一些零碎印象，告诉大家。深刻而又有指导意义的东西，自有业内专家如椽大笔，敬请诸位耐心等候！

九月新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	最强的围棋	最强の围棋	UNBALANCE	TAB		10月1日
	守护兽召唤	GUARDIAN RECALL(ガーディアンリコール)	XING	S·RPG	2CD	10月1日
	艾菲卡丝·真想你呀…	エフィカス·この想いを君に…	元气	SLG	恋爱	10月1日
	胜利海报 3·'98 计划	ウイニングポスト 3·プログラム '98	KOEI	SLG	赛马	10月1日
	激动人心的巴斯鱼	エキサイティングバス	KONAMI	SPG	钓鱼	10月1日
	狂热节拍	ビートマニア	KONAMI	SLG	模拟 DJ	10月1日
	“狂热节拍”专用控制器	ビートマニア专用コントローラ	KONAMI	外设		10月1日
	太阳最佳精选·小孩儿的绘画逻辑	サンコレ BEST·おーちゃんのお绘かきロヂック	SUNSOFT	PUZ		10月1日
	太阳最佳精选·麻将馆～麻神	サンコレ BEST·麻将ステーション～MAZIN“麻神”	SUNSOFT	TAB		10月1日
	假面超人	假面ライダー	BANDAI	3D－FTG		10月1日
	游猎东京	サファリ东京	KOEI	未明		10月2日
	三国志 6	三国志 6	KOEI	SLG		10月8日
	实况美国棒球 2	实况アメリカンベースボール 2	KONAMI	SPG		10月8日
	武装斗士	ARMED FIGHTER(アームド ファイター)	BANPRESTO	3D－FTG		10月8日
	百万经典	MILLION CLASSIC(ミリオンクラシック)	BANDAI	SLG	赛马育成、2CD	10月8日
	日本职业麻雀联盟公认 传统职业麻雀～真·彻万	日本プロ麻雀联盟公认 传统プロ麻雀～真·彻万	NAXAT	TAB		10月8日
	鬼魂力量 2	スペクトラルフォース 2	IDEA FACTORY	SLG	对应振动手柄	10月15日
	SAMPAGUITA	サンパギータ	SCEI	ETC	2CD、恋爱剧场	10月15日
	伟大的新岛！大冒险	グラニュー岛！大冒险	秀和 SYSTEM	RAC	动作赛车	10月15日
	通道妖怪	ギャングウェイ モンスターズ	SME	ACT	育成	10月15日
	AZITO 2	AZITO 2	BANPRESTO	SLG		10月15日
	出牌吧！	トランプしようよ！	BOOTM UP	BOG		10月15日
	秘密战队变形 5·豪华版	ひみつ战队メタモル 5·デラックス	每日 COMMUNICATION	AVG	动画 AVG	10月15日
	卡普空世代～第三集 历史从这里开始了	カプコン ジェネレーション～第三集 ここに历史始まる	CAPCOM	ETC		10月15日
	MTB 泥路障碍赛	MTB DIRT CROSS(エムティービー ダートクロス)	SAMMY	RAC	自行车	10月15日
	火星物语	火星物语	ASCII	RPG	实况表演	10月22日
	火星物语(10 大附录限定版)	火星物语(限定版)	ASCII	RPG	10 大附录	10月22日
	电子五龙阵	五龙阵エレクトロ	アスク	BOG		10月22日
	LSD	LSD	ASMIK	ETC		10月22日
	天真 1500 系列之一·麻雀	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.1 THE 麻雀	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之二·将棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.2 THE 将棋	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之三·五连珠	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.3 THE 五目ならべ	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之四·反棋、反牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.4 THE リバーシ	文明脑	TAB		10月22日
	爱情游戏的～喧哗网球～优惠价版	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	TEARS	SPG		10月22日
	街头滑板族	STREET BOARDERS(ストリートボーダーズ)	MICROCABIN	SPG		10月22日
	星之丘学园物语·学园祭	星の丘学园物语·学园祭	MEDIA WORKS	SLG	学校 SLG	10月22日
	数码塑造·伊井奈	デジタルフィギュア·イイナ	IMAGINEER	SLG	育成	10月22日
	上海·真的武勇	上海·真的武勇	SUNSOFT	PUZ		10月22日
	暂无中文译名	オウバードフォースアフター	BANDAI	SLG		10月22日
	猫的奸计	猫なカ·ン·ケ·イ	VICTOR	SLG	超接近恋爱	10月22日
	打击者 1945 2	ストライカーズ 1945 2	彩京	STG		10月22日
	VR 柏青嫂·奥林匹亚·特别版	バーチャパチスロ·オリンピア·スペシャル	MAP JAPAN	TAB		10月22日
	畏惧装备	AFRAID GEAR(アフレイドギア)	ASMIK	SLG	开发机器人	10月29日
	御意见无用 2	御意见无用 2	KSS	FTG		10月29日
	男女商店会～初遇传说之剑～	だんじょん商店会～传说の剑はじめました	讲谈社	RPG	魔女店育成	10月29日
	红衣西恩	CARDINAL SYN(カーディナル シイン)	SPARK	3D－FTG		10月29日
	海呀！呀哈！	海の OH！YAH！	VICTOR	SLG	对应振动手柄	10月29日
	必杀柏青哥店·妖怪屋特别版	必杀パチンコステーション·モンスターハウススペシャル	SUNSOFT	SLG		10月29日
	专门店 41 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！ PRO 4·パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		10月29日
	全超级机器大战电视大百科	全スーパーロボット大战电视大百科	BANPRESTO	ETC		10月29日

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	机动战士高达·吉兰的野望～攻略指令书	机动战士ガンダム·ギレンの野望～攻略指令书	BANDAI	ETC		10月1日
	次元盖纳尔～复活的勇者们～飞翔篇“叛逆的战场”	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飞翔篇“うらぎりの战场”	VING	SLG	2CD	10月1日
	初恋物语	初恋物语	德间书店	SLG	育成	10月1日
	格斗之王·最佳精选	ザ キング オブ ファイターズ·ベストコレクション	SNK	FTG	3CD、必须 RAM	10月1日
	棉花魔女回旋棒	コットン ブーメラン	SUCCESS	STG	对应 4M RAM	10月8日
	卡普空世代～第三集 历史从这里开始了	カプコン ジェネレーション～第三集 ここに历史始まる	CAPCOM	ETC		10月15日
	世嘉时代·我爱米老鼠/不思议城大冒险	SEGA AGES·アイラブミッキーマウス/ふしぎのオ城大冒险	SEGA	ACT	二合一	10月15日
	世嘉时代·我爱大阮德塔克/格鲁吉亚王的秘宝	SEGA AGES·アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	SEGA	ACT	二合一	10月15日
	打击者 1945 2	ストライカーズ 1945 2	彩京	STG		10月22日
	水貘大冒险(暂译名)	ミズバク大冒险	VING	不详		10月22日
	世嘉三四郎·真剑游戏	せがた三四郎·真剑游戏	SEGA	不详		10月29日

星海传说 2

茫茫星海 无限传说

平心而论，这款作品并非是以画面取胜，关键还是内在因素，这也是大公司区别于平庸之辈的主要原因。看到它，不禁令人又回忆起超任的光辉时代，回忆起艾尼克斯往日的气势。然而DC的出现必将打破目前的平衡，这对于崛起中的艾尼克斯将是个巨大的考验。



PS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：7月30日	媒体：CD×2

超任最后、最强的游戏续作诞生！

系统简述

★个人行动（Private Action）

这是在城镇中推进剧情的一种方式，在进入之前画面会显示Privat Action字样，此时按下“□”键即可让队伍里的各成员独立地进入城镇进行活动。而主角则由玩家控制，在城里找队友进行谈话，从而引发特殊剧情，如果选择正确即可提升友情度。更重要的是，某些角色必须通过这种方法才会加入。

真实时间战斗系统

其实在进入游戏之前是可以选择战斗模式的。最多可有4名角色出场作战，游戏者一次只能控制一名，但随时可以切换，可下达宏观指令。同时，角色间友情度也影响着各人行动，感情越好，就越容易互相救助，反之则袖手旁观。战场的面积比较大，而且有时会出现陷阱，不得不谨慎行事。

★技能训练

这款游戏很强调技能的培养。首先要在城镇的**スキルギルド**购买技能书籍，而后在升级的同时获得一些SP值，可以自行分配给各项技能使之level up。一般最好先将“根性”加到10级，使SP消耗减少；接着是“包丁”等对角色个人升级有益的技能；然后是战斗技能，剑士应学连续技，魔法师最好学魔法速射型技能。一些象“音乐”、“美的感觉”之类的技能进行专人培养即可。

男主角库罗得（クロード）攻略

十九岁的库罗得此次是第一次执行任务，指挥官正是他的父亲——**ロニキス**提督（“星海传说1”中的主角）。登陆之后，科学士官马上侦测到特殊波长反应，但不能深入解码。于是众人来到一扇大门跟前，库罗得很快发现了岩石上的指示灯，在科学士官的努力之下，门终于开了。**ロニキス**立即下令：在确保自身安全的前提下进行探查。库罗得径直向深处的一堆“废铁”走去，那似乎是这洞里最先进的东西了。

“别靠得太近！库罗得。”父亲的声音跟本动摇不了那颗被好奇蒙敝了的心。

“根本就是废铜烂铁！”库罗得刚转过身，“嗯？”

那堆废铁读出一个古怪的座标，随后放射出的强光一口就把他吞噬了。山洞中只留下**ロニキス**懊悔的叹息。

神护之森

库罗得清醒之后立刻与母舰连络。他哪里知道两地相距之遥即时是光速传播的电磁信号也要跑上不少时日。他走了几步，见到了第一个“外星人”，与地球上的女性十分相象。就在她背后，一只类似猩猩的怪兽正蓄势待发。库罗得立即冲上前去，抽出激光枪将怪物打倒，这才想到地球联邦法明文规定，不得在未开发星球使用先进武器。再看那女子，好象比看见怪物还要吃惊，转身就跑，不过很快就平静下来。原来她叫**レナ**，这里是**エクスペル**行星，不远处就是**アーリア**村。

アーリア村

进村之后，**レナ**先回家去了。库罗得大概了解了一下情况之后就去了**レナ**的家，由**レナ**带着，与村里所有人都谈了话。晚饭之后库罗得才知道**レナ**的母亲一直都把他当作传说的勇者，村长更是登门拜访。原来，这里有个古老的传说：当大地异变万民苦难之时，一位身着异国服装，手持光之剑的流浪勇者将拯救世界。而库罗得的激光枪便被认为是光之剑。就在三个月前一颗坠石使星球灾害不断，大批怪兽出现……库罗得赶紧解释，打消了误会。次日，村长赠送了一把剑，告诉库罗德别再用激光枪，免得引起误会。

神护之森

库罗得准备去北方的矿业小镇**サルバの町**，去寻找回家的办法，便先去神护之森向**レナ**辞行。只见**レナ**一人站在库罗得首次出现的地点出神，言谈中似乎比其他人更希望库罗得就是勇者。

サルバの町

多方探寻之后，库罗得才知道这里的村长正在外出期间，一切事务均由他的儿子**アレン**管理。但最近**アレン**跟本不愿露面，听说是沉迷于研究石头。

アーリア村

刚一进村口众人就把库罗德围在了当中，原来**レナ**被**アレン**绑架了，而这里的人又多少有点儿畏惧他的权势……库罗德早已明白村民的意思，二番走向**サルバの町**。

サルバの町

村民提供了重要情报：“村长家很可能有密道！”库罗得就直奔村长大屋，不料门被锁得结结实实。情急之下他也顾不上联邦法了，掏出激光枪就是一下，大门被烧穿的同时，枪的能量也消耗殆尽。

库罗得在右侧房间的地上拾到了**レナ**的发饰，进而打开了右上角的开关，从密道进入矿坑。按受伤工人的指点，库罗得在祭坛处找到了**アレン**和被绑架的**レナ**。前者的身边隐约现出一块绿石，与此同时，**アルン**化作一只怪兽攻上前来。

打败怪兽后，**アルン**又恢复了原样，**レナ**替他治好伤口。众人经过一番讨论，断定是那块绿石在作怪。

アーリア村

回村的当晚，村长问起了绿石的情况，并劝说库里得去调察陨石坠落的情况，这可能让他回家的唯一希望。库罗得想想也只好如此。接着村长把**レナ**的身世讲了出来，原来她现在的母亲只是个养母，没人了解她的亲生母亲的任何消息，而且她的回复能力远超常人所及，这次又主动提出作库罗得的向导，似乎在冥冥中有些什么在指引着她。随后他把一份介绍信给了库罗得。

然而，**レナ**其实早已了解到自己的身世，也许就是这个原因，她才总喜欢去神护之森。

サルバの町

这是库罗得和**レナ**的第一站。注意进行个人行动（即 PA），找到**レナ**时库罗德会讲述以前的事情；再去村长家找**アレン**，可得到幸福指轮。而村民中开始流传有关勇者的传说，有人看见勇者用光之剑打碎了村长家的大门。

クロス城

如果在此处实施 PA 就会在王宫前遇见**エルネスト**，他是使（**オペラ**）成为仲间的关键人物，但只要遇见他，以后的**アシュトン**就不会加入。（本文暂以不见**エルネスト**为主线）

由于时间关系，库罗得和**レナ**先在王宫旁的旅店过夜。翌日，二人面见国王（要出示村长给的介绍信），获得前往**エル**王国的通行证。

一出王宫就见到一男一女两名纹章师在斗法，结果那个叫**セリーヌ**的女子胜出，并邀库罗得和**レナ**同去寻宝。

现在可以返回**アーリア**村实施 PA，通过与**セリーヌ**谈话获得物品（选第 2 项）；在**サルバの**町实施 PA，有可能在一间旧屋前遇到个小女孩，谈话选第 3 项得到口琴。

クロス洞窟

三人在洞里转来转去，直到最深处也没见到半点宝藏，只有一块红色巨石。好在库罗得发现了地图上奇小无比的字迹，**セリーヌ**才打开密道，找到一本古书，结果还是读不懂。出洞前可让她加入（选第 1 项）。再回**サルバの**町实施 PA，可以在宝石店找到**セリーヌ**，选第 3 项能送她 200 元宝石。

クリク港街

先往下方港口见船长，交出通行证，而后便利用准备船只的空闲在城里游览。不料一个小孩在水池边偷走了库罗得的钱袋。众人从码头右边的小孩口中得到线索，在酒馆仓库前抓住了扒手**ケティル**，谁知他竟是富家子弟，只因无聊而偷盗。于是众人带着他在城里逛了个够，最后使他与码头上的那对兄妹成为朋友。再去找船长，货还没装完，可刚离开码头就突然发生了海啸。众人跑上高坡，眼见船只无一幸免。船长只好还回通行证，并建议库罗得去**ハーリー**港乘船到**ラクール**王国，那里可能有去**エル**王国的船。

マーズ村

在去**ハーリー**港的途中正好路过**セリーヌ**的故乡——**マーズ**村。得知全村儿童被绑架，而赎金之一竟是"秘印之书"。为对付强盗，**レナ**昔日的好友**ディアス**也来了。

次日，**レナ**与**ディアス**、库罗得与**セリーヌ**兵分两路进入纹章之森。装备村长给的"泥靴"可以渡过沼泽，最后战胜强盗首领，他就是昨夜村中见过的纹章师。

ハーリーの街

在打探消息时得知在**サルバの**町矿坑里出现一只双头龙，众人决定回去证实一下。

サルバの町

进村一问果然不假，但当库罗得等人赶到矿坑内时，**アシュトン**正在与龙搏斗，可是恰恰由于库罗得等人的出现令**アシュトン**分心，被双头龙付在背上。而他也缠上了库罗得，现在唯有先答应帮他除去附体（选第 1 项），从此**アシュトン**加入了。众人先往**マーズ**村，在长老家书架上查到了解决办法：取得银之杯和王之泪后，在龙巢举行仪式。而这两样物品分别在**クロス**城西北方的宫殿和西方的山顶。一行人征得了**クロス**国王的同意后便拿到了它们。可是正当众人准备在矿坑里举行仪式时，**アシュトン**又改变了主意，愿意与双头龙共同生活。

ラクール城

从**ハーリーの**街乘船就到了**ヒルトン**港，得知**ラクール**城将举行武具大会，只有胜者才能见国王。于是库罗得报名参加，而装备必须从 4 家武器店中选一套。大会当天，库罗得从柜台领了装备就要上场，在决赛里被**ディアス**击败。但亚军也有奖品，可以在提供装备的武器屋领取。而与铸剑屋的老人谈话可获**シャープエッジ**。

リンザ镇

语言学专家**キース・クラスナ**博就住在这里，但他的助手却说至少要等一个月博士才能回来。后来草药屋的主人**ボーマン**告诉众人，只要能从**リンジの**圣地把**クラリセージ**这种珍贵草药带回来他就能找来**キース**博士。

完成任务后，**ボーマン**果然把众人带到博士面前，而博士也同意翻译那本古书。当晚，**ボーマン**提出加入库罗得等人的行列。

ラクール城

一进城就发现这里的居民已乱作一团，原来是魔兽军团已突破防线兵临城下。来到王宫，众人在纹章武器研究室听到了国王和**レオン**等人关于动用纹章武器的密谈。国王命令他们去**ホフマン**遗迹采集武器所需能源，以此补尝窃听机密之罪。**レオン**也一同前往。

ホフマン遗迹

停在**ヒルトン**港的船将库罗得等人载到**ホフマン**遗迹。但不久，一道大门挡住了去路。与**レオン**同时踩下两边的开关后，才得以继续前进，可没想到，在开采矿石的地方居然也有怪物。

ラクール城

向国王复命之后，众人又被派到前线去支援。

前线基地

在指挥部报到之后，库罗得在阳台上见到了**ディアス**，随后在上层阳台与**レナ**谈话，发生口角。再见**ディアス**之后第二次找**レナ**，得知**ディアス**家的灭门惨案。

不久，魔兽大举进攻，众人迎战其首领。只要坚持一段时间，它们就会撤退。

可是刚一进医务室，魔兽又发动一轮冲锋，好在纹章武器光子炮威力无匹，将敌人军团轰得灰飞烟灭。

ラクール城

现在，国王终于同意了前往**エル**大陆的要求。于是众人从**ヒルトン**港登船，但中途被魔兽狙击，而且光子炮对其无效，结果所有人都落入大海。

库罗得醒来后只找到了**レオン**一人，原来其他同伴已到了旁边的小村里。整顿队伍之后，从村长口中得知这里就是**エル**大陆，陨石坠落在**エルリア**。而**レオン**突然要找父母，选第 1 项可将他托付给村长，而第 2 项可令其入队。而后，众人在旁边的武器库取了不少装备，管理员还送了一张 ID 卡。

エルリア

用 ID 卡可以进入大楼，每层的雕塑都刻有日文字，最后的一尊人像处要输入密码（**もくしろと**），于是库罗得被传送到了父亲的母舰。原来，库罗得的信号在不久前才到达**ロニキス**提督的战舰（光速必竟太慢了），靠着这一线索，**ロニキス**提督利用所叠空间火速赶到**エクスペル**行星所在星系。可惜好景不长，须行员报告说该行星突然偏离轨道，即将与另一星体相撞。库罗得决心与同伴在一

起战斗，并把唯一的通讯器传回给父亲，以示破斧沉舟的决心。

众人来到楼顶，打败魔兽报了一箭之仇。又见到了那陨石和几个怪人，他们自称为十贤者，是**ネーデ**星人，目的是争服宇宙！战斗立刻开始，但很快**エクマペル**星就与**ネーデ**星相撞了。

セントラルシティ

库罗得醒来时发现又到了一个陌生的地方，相信这里就是**ネーデ**星球了。他找齐同伴之后就来到了市政大厦，从市长口中得知这里的居民多数是从另一星球迁移到此，因为那个行星也被十贤者催毁。市长更希望库罗得等人能战胜十贤者，解救其他星球的居民。

ノースシティ

按市长的指点，众人来到北方的**ノースシティ**镇借一种叫作**サイナード**的动物作交通工具。在这里会看见一个红发女子，但不等交谈就会跑掉，库罗得记得在**セントラルシティ**也见过她，觉得有些奇怪。

一行人来到**サイナード**养殖馆找馆长，恰在这时**サイナード**野性大发，开始破坏周围的一切。库罗得唯有将其杀死，而且不得不去找野生**サイナード**来骑乘。于是众人进入了左侧的传送处。

珍稀动物保护区

在这儿会遇见动物学家**ノュル**，并得知在西边的红水晶洞里有仅存的一只**サイナード**。

红水晶洞

库罗得在途中拾得一张记者证，上面的名字是**チザト**。

在洞内果然找到了**サイナード**，但它正被魔兽袭击。将其救下之后，**レナ**用回复术治好了伤口，**ノュル**也加入队伍（选第1项）。于是众人骑上**サイナード**，飞回了**セントラルシティ**。

セントラルシティ

进城之后，先去市政大厦三层，把拾到的记者证还给**チザト**（选第1项可令其加入）。

再次面见市长时被告知要依次通过北方的知之场、西北的力之场、东北的爱之场和东南的勇气之场，取得4颗宝珠。

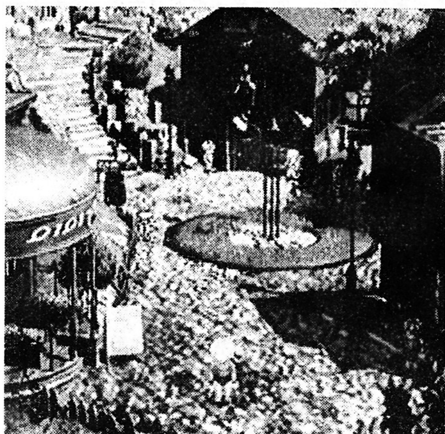
知之场

这里的镜子是可以进入的，将所有球形开关转动之后，即可进入一层中央的镜子，取得智惠的宝珠。

力之场

力之场在雪山顶部，而山下有个小镇叫**ギウアウエイ**二者之间有所地图上看不到的隐藏商店！

在力之场内要尽量击败所有猩猩，而最后的BOSS的第二形态拥有大范围杀伤技，最好小心行事。拿到力的宝珠后发现原路已被封死，只有走一步算一步。来到一处山坡之上，大叫一声，结果引发了雪崩，就此滚下山脚。



勇气之场

进门后先走左边第二条路，按照右、左、上、左的顺序走，会进入安放着勇气之像的房间。带上雕像回到入口处，连续两次右走之后将勇气之像放上祭坛，再打败BOSS就能拿勇气之宝珠了。

爱之场

这里只要调查球形开关就能接通道路，打败BOSS取得爱之宝珠。

セントラルシトティ

市长终于调集了军队，准备进攻十贤者，由**マリアナ**任队长，计划从**ラクス**出发，由海底钻过十贤者设下的防护壁。

フィーナル

一走进这里的黑塔就看见十贤者齐集一处，原来他们早发现了库罗得等人的动向，还准备了反物质炮，让库罗得亲眼目睹父亲的战舰被摧毁。

十贤者的狂傲是有理由的，他们只用一人之力就能将这群入侵者解决。**マリアナ**见势不好，用身体护住库罗得等人，为他们赢得了逃跑时间……

セントラルシティ

市长分析了这次失败的原因，认为是众人的武器不够强劲，建议去**アームロック**的纹章武器研究所找些资料，开发新武器。

アームロック

先找到市长，一起传送到研究所的遗址。原来这个研究所是在古人类时期建成的，在七亿年前受十贤者攻击而毁灭。在资料室，众人看到了毁灭前的景像：**レナ**的母亲将她放入传送器，目的地正是七亿年后的**ユクスペル**。

收集资料之后，一行人来到**ミラージュ**博士的家。博士说需要能源矿物**レアメタル**才能完成武器。于是众人就从西边小岛上的**ミーネ**洞内取回了矿石，交给**ミラージュ**博士。

セントラルシトティ

来到市政大厦，市长希望库罗得等能利用武器完成之前的时间进行训练，地点就在游乐场。

自认为等级够高时，选第3项即可结束训练，获得**ミラージュ**博士开发的反物质武器。与此同时，十贤者中的**ザフィケル**、**ジョフィエル**前来袭击，一一击败之后又在博士家打倒了第三个入侵者——**メタトロウ**。而市长也派人来通知，这次的进攻还从**ラクス**起航。

ラクス

市长在医疗室与众人交换了意见，准备明天出击。翌日，**ミーラージュ**博士把结界纹章给了**レナ**，用以对抗十贤者最后的武器——毁灭纹章。

フィーナル

在塔内依次战胜另六位贤者，在第九层可以掉到第八层，一直前进就是最后的BOSS——第十位贤者。

挖掘隐藏事件

★特殊事件

①オペラ的加入（首先要求アシュトン不能加入）

文中已提到过，在**クロス**城实施PA会见到**エルネスト**。在这之后来到**ラクール**城，结束武具大会的情节再到**ヒルトン**港的酒场，会遇到**エルネスト**的朋友**オペラ**。这时再回**クロス**城面见国王，得到前往山岳宫殿的许可，在里面就能令**オペラ**加入。

②ブリジス的加入（要求ボーマン不能加入）

来到**リンザ**后实施PA，在药店门口能见到**ブリシス**，与她一同回家，发现她父亲正与**レナ**谈话，而后就会加入。

③生病的女孩

在**ハーリー**港都实施PA，会在一居民家见到重病在身的女孩，而**ボーマン**就在这家门口。随后去**リンガ**实施PA，会看到**ボーマン**正在查寻医学书籍。但是要治女孩的病还需特特殊药材，只有在**クロス**城西边的山上才有。在瀑布右侧小道上找到一处涌泉，调查可得药物。此时回到**ハーリー**港都，在女孩家交谈时选第1项。

④旅人ラドル

在サルバ实施 PA,见到ラドル时他会问去ハーリー的路。回答向北。在クロス第二次见面,回答向东。在ヒルトン第三次见面,回答坐船回去。最后在ハーリー的宿屋与他交谈,可得一样物品。

⑤ハーリー港的救助

在ハーリー实施 PA,在仓库帮助ユール脱险。再次进入的会遇上ザンド的爪牙,战胜ザンド可以救出ユール。

⑥最终 BOSS 真面目

在ノーマシティ的图书馆里查询资料，可以找到有关十贤者的内容。破解最后的密码锁就能看到最终 BOSS 的密秘记录。这样见了他之后,他会去掉フィリア,以超强的能力迎战库罗得。

★强力武器打造秘方

在打造前最好将角色的カスタマイズ练到 Lv.10，用以提高成功率。

エターナルスフィア

必备材料:シャープエッジ一把(武具大会结束时锻造屋老者送的)

ミスリル两个。

用カスタマイズ把シャープエッジ与ミスリル合成，得到ミノスソード。再把ミノスソード与ミスリル合成,得到エターナルスフィア。这把剑一出鞘就会发出星星状的光芒,从而射杀旁边的敌人。

プリシス最强武器

必备材料:アトミックパンチ

贤者の石(在十贤者所在的塔里可以找到,也可以用炼金术炼出)

ダマスクス

ミーティアライト

首先是アトミックパンチ与贤者之石合成，得到 SD パンチ。再将 SD パンチ加上ダマスクス,得到 UGA パンチ。最后是 UGA パンチ加上ミーティアライト,变成 SDUGA パンチ。

レナ最强武器

必备材料:ルーンフルムーン

贤者の石

ダイヤモンド

ムーナイト

ルーンフルムーン与贤者の石合成得到ソーサレスナツクル,再加上ダイヤモンド会制出カイザーナツクル,最后加ムーナイト得到エンプレシア。

★主角们喜欢的食物

每个角色都有自己最爱吃的一种食品，在人物状态栏的最下方会有显示。把这种食物给特定角色吃可补满 HP 和 MP。

クロード——ステーキ

レナ——ショートケーキ

プリシス——チョコクレープ

セリーヌ——仔ウサキのリゾット

ボーマン——大根の味噌汁

ディアス——地鸡串烧き

オペラ——ドゥルフォール

レオン——キャロットジュース

エルネスト——船中八策

チサト——フルーサンド

ノエル——おおとろ

★隐藏迷宫

在黑塔第七层打败第九个贤者之后存进度,回到ラクス,再去セントヲルシトティ游乐场的斗技场，在北侧观众席上有个老人。与他交谈可以让一行人进入记忆中的エクスペル星,因此类似于收集同伴之类的重要事件是不能实现的。但可以骑着サイナード去沙漠中的金字塔,那就是隐藏迷宫。里面的敌人都很强,而且有很多宝物,还有角色最後的技能。进入之前要准备"好的食物"和"作坏的食物"(使用调理技巧来做食物)。

第 1 层"纹章の遗迹"

这一层很简单,注意寻找宝箱。左边有个房间发光处的地板可以掉到第 9 层,不过最好慢慢来,否则必然有去无回。

第 2 层"恋慕の袋小路"

这层共有七个石像,每个都刻了名字,必须将其转向特定的方向。其中ミレーヌ向南、フェリア向东、ロイド向东、シャロン向西、ルーク向北、ユフィ向南、システィーナ向南。

第 3 层"一本道の洞窟"

此层必须走遍所有的房间,而且每个房间只能去一次。

第 4 层"舞神の祭坛"

刚到这层会看到两个宝箱,从下方的暗道进去可以取得。向前是叉路口，左边通往下一层；往右边走可以找到一个开关，启动之後能打开一扇门,"舞神"就在里面,她会要求你演奏曲子。这时应派出队中音乐技能最高的人,成功后舞神会送你一件乐器。

第 5 层"女の逆击"

这层有个女孩向你提问,第一个问题是她的名字(パフィ),第二个问题是她配什么最合适(不论选哪个都会错)。于是魔兽出现,但怎么打都无法伤其要害，只能逃掉。随后在一个大房间里又遇到那女孩,救出她后可以捡到她的武器。再找到她就会告诉你钥匙被魔兽夺走。找到魔兽一定要装备女孩的武器。取得宝物即可继续前进。

第 6 层"盗贼の洞窟"

在有很多石像的地方调查右下角那尊可以打开门。

第 7 层"女神の祭坛"

这里的盗贼相当厉害，必须小心。在迷宫中会拾到一个颗珠子,用"细工"处理它会变成"红莲の珠",再摆到祭坛上即可开门。

第 8 层"食神"

在本层的上方会遇到食神,先喂他许多好食物,再给他吃作坏的食物,他的真面目就露出来了。

第 9 层"封印の棺"

现在这一层还没有什么用。

第 10 层"英断の时"

不同颜色的地板作用也不同,绿色代表安全,红色和黄色的房间都会减少 HP 和 MP,并且这儿的宝物相当珍贵,多走几次才能拿全。

第 11 层"皇龙の居所"

战胜这层的皇龙就可拿到最後的技能フロート，但不能立刻进入第 12 层必须先离开迷宫。随后以仅有二人的编队进入迷宫才能开启第 12 层的大门。

第 12 层"勇者の殿堂"

击败不死鸟就能获得圣剑 (以后不死鸟总会出现在这层)。此时回到第 9 层用圣剑打开封印之棺,杀死幽灵法师即获得魔剑。

第 13 层"昂翼天使の圣窟"

首先搬动迷宫两侧的开关，接着进入中间的门与昂翼天使战斗。只要胜出就能拿到最後的乐器,宝箱里是"昂翼天使之指轮",以后迷宫中就不再有敌人了。

★再战昂翼天使

用从昂翼天使处得到的乐器作曲会作出两首曲子，然后回到迷宫里演奏第一首,使另一个昂翼天使现身。击败他就得到了另一只"昂翼天使之指轮"。

★谜之道具サンタブーツ

打完隐藏迷宫，可在迷宫里随机遇见商人，以 10000000 元买入，或是从アーリア村的小孩身上偷到，在睡觉时可随机获得宝物。

文/刘鹏　责编/PERFECT

合金装备·团结

核战前夕
危机潜入

KONAMI的游戏向来是外观与内涵并重，可谓形神兼备，这点在本作中尤为突出，一些非常细腻的环节设计得恰到好处。值得一提的是，这种所谓的战术谍报ACT并不多见，在现有的硬件基础和无同类作品可借鉴的时候能够作出如此成功的系统，KONAMI的策划能力不可小觑。

PS
厂商:KONAMI　类型:战术谍报ACT
发售日:98.9.3　媒体:CD×2



作为一名真正的特种兵，斯内克的宿命是什么呢?

冷战后，核大国纷纷开始削减核武器，但同时也出现了大量核武器向第三世界国家流失的现象。军事上的平衡状态遭到了严重的破坏，一些反对减免军事投资的人越来越多……

21世纪初，位于阿拉斯加的一所大型核武器储存库被恐怖组织占领了。为了破坏他们发射核武器的计划，特种兵斯内克只身一人沿地下河道潜入了基地内部。

斯内克上岸后首先进入的是昏暗的搬运仓（搬入ドック），这里的敌人数量是一定的，并且在水下及岸上各个角落都有加血药等装备。利用集装箱等掩体，斯内克轻易避开了哨兵，并待货物升降梯降下后进入其中。在升降梯中，斯内克更换了衣物，接着进入了雪原（ヘリポート）在这里的房间内，敌人安装了监视器，直升机的起落场上也有探照灯来回搜索。一旦被这些装置发现，立刻会有敌人闻风而至。

在空场上停放的汽车内藏有枪械。这里既可通过西北角的通风道爬行潜入，又可以从东北方的楼梯上去。通过楼梯进入通风道。斯内克听到了士兵们的谈话，原来局长关在地下一层的某个房间内。

从通风道尽头的梯子下去后便来到了战车机甲库。在这里乘电梯下至地下一层，找到通风道爬行至尽头后掀起网状天井，就可以进入关押局长的牢房。斯内克表明身份后，局长向他介绍了恐怖组织的背景并将能够开启一号门的LV1卡(IDカード)交给了斯内克。但当局长谈及国防部时，好象是心脏病突发，很快便死了。与此同时，关在隔壁的一个女子正在侧耳倾听……

斯内克用无线电与罗依大佐取得联系后，门外传来了打斗的声音。当他打开门，发现了一个哨兵倒在地上，身上的制服已被人剥去了。同时，一个女特种兵用枪对着他，那就是刚才被关在隔壁的女子。这时，警报声大作，数名敌兵冲了进来，二人合力消灭了他们。激战后，女特种兵用枪阻止斯内克接近自己，并乘电梯离开了。电梯门刚一关闭，斯内克突然看到一个人形幻影悬浮在空中。利用无线电与马斯特尔（マスター）取得联系，才知道刚才的幻影是恐怖组织中懂得“读心术”的神秘人物。

斯内克乘电梯进入地下二层的武器库，用LV1卡开启编号为1的门，搜集装备，得到C4炸药。在这里有些墙壁后面有隐藏通道。大约分布在西南角和电梯两侧。这些墙壁颜色偏蓝，敲上去声音异样。用C4炸药可以将其爆破。值得一提的是武器库内的地板设有陷井，用热量感应仪可以发觉。进入西南角炸开的入口后，电波干扰致使雷达失效。不过仔细观察仍能发现右侧墙壁有可以炸开的入口。在这条隐藏通道的尽头仍有两处可以炸开的墙壁。其中右侧一处内有两扇需高等ID卡打开的门和装有自动火力装置的监视器。

进入上方的通路后，斯内克找到了社长坎纳斯。他被捆在钢架上，周围布满了牵有C4炸药的引线。正当这时，一发子弹不意飞来。不过反应敏捷的斯内克纵身避开了冷枪。恐怖组织的奥塞罗特出现了，他熟练的枪技令人眼花缭乱。战斗也随即展开。借助武器的优势，奥塞罗特一边避开斯内克的火力范围一边还击。由于他打完六枪就会停下来上子弹，这便是进攻的最佳时机。苦战后斯内克终于击倒了他。但他仍想射杀社长作垂死一击。千均一发之际，一名生化忍者一刀斩下了他持枪的右手。他强忍巨痛，仓惶逃走了。而社长周围的C4炸药也同时被引爆了。所幸的是，社长并未被炸死。忍者也悄然离去了。社长告诉斯内克，先前与他相遇的女特种兵名叫梅莉尔（シリル），用无线电便可与她取得联系。同时，社长将可开启2号门的LV2磁卡和一张空白盘给了斯内克。当他得知局长因心脏病猝死后深表怀疑，认为是恐怖组织从中捣鬼，接着便谈及国防部。正当这时，社长突然浑身痉挛，很快便死了，情形与局长死时一模一样。无线电呼叫器突然响起，大佐听斯内克汇报完情况后，怀疑致死的是某种药物，并提醒斯内克与自己的侄女梅莉尔联系。

有了LV2卡，斯内克便可前往底下二层的武器库搜集装备了。但要不断留意呼叫器，直至梅莉尔的波段出现再与她联系。美莉尔告诉斯内克，哈尔博士(ハル博士)在核武器贮藏库地下二层。斯内克立即乘上电梯，升往战车机甲库地上一层，与此同时，梅莉尔已将那里的大门打开，并独自一人提前行动了。斯内克走进大门，发现前方有数道红外线警报器，一旦触动它们，大门就会关闭，同时有毒气放出，所以必须在红外线升到一定高度再通过。

进入白雪皑皑的溪谷时，一位神秘人物通知斯内克小心地雷。如果装备地雷探测器的话就能从地图上看见这里

埋没的方向性地雷，装备热源探查镜则能看到红色的地雷。由于地雷有方向性，所以不能进入它的触发区，不过最安全的方法是爬过去排雷，同时还能获得地雷作武器。闯过雷区之后，巴尔干（バルカン）架驶着一辆坦克出现了。要想获胜必须贴近它，用手雷连番轰炸。当坦克被炸瘫痪时，巴尔干却依然存活。

来到核武器贮藏库，罗依大佐告诉斯内克不要使用杀伤性武器，以免击中核弹头。另一方面，只要被敌兵发现，所有出口就都会关闭，同时放出毒气。乘电梯下到地下一层，在三号门里获得遥控导弹（リモコンミサイル）。带着它走进地下二层的大门，在有毒气喷出的房间内发射飞弹，遥控它去炸毁左边小屋里的配电箱即可切断地板上的高压电流，不过毒气是不会消失的，最好戴上瓦斯面具。在走廊尽头向右走，不久斯内克就发现有许多士兵被杀死在走廊里，都是在致命部位有一处刀伤，原来是那个生化忍者，他居然可以隐形！如同鬼魅一般。他打开研究室的门，准备杀死哈尔博士，斯内克只好出手制止。对付忍者用枪或肉搏均可，但用肉搏的话忍者也不会用刀，相当公平。

危险过后，斯内克从博士那里寻得一些情报，原来忍者之所以能隐形是因为穿着隐形光学迷彩，哈尔博士也参与了研究，并且当面演示给斯内克看。而且他也发现自己被恐怖组织利用了，决定帮助斯内克对付他们。当与梅莉尔联络时，她突然被敌兵发现，斯内克赶忙前去支援。

来到地下一层，偶然发现一个士兵是女人，她见到斯内克后根本不攻击，而是转身跑开。一直追进女洗手间，发现了梅莉尔用来化装的制服。原来，那个女兵就是梅莉尔假扮的。她将一张 PAL 卡（PAL カード）交给斯内克，随后二人直奔楼道另一端的办公室。

走进办公室不久，梅莉尔就被擅用读心术的塞柯（サイコ）摄住心魄，要射杀斯内克。这时可以通过不断的投摔令她晕倒，也可用染色手雷。此后，塞柯显形并把屋里的装饰品全当成了武器。要破他的读心术有两种方法：其一，将房间两侧的雕像打破；其二，把手柄插到 2P 接口。使用哪种方法要视情况而定，多与罗依联系也能读到提示。在此战的后半程，塞柯会让梅莉尔作出自杀行为，这时要将她摔倒，打破塞柯的计划。

当塞柯倒下时，梅莉尔也恢复了神智。通过与塞柯交谈，斯内克再一次感受到战争的残酷，而塞柯也在死前为斯内克打开了一扇暗门。

斯内克与梅莉尔一同走进洞穴，由于光线太暗，不得不装上暗视仪。二人先是分头行动，最后在出口处会合，一起走向地下通路。梅莉尔告诉斯内克，这里埋有许多地雷，只有踩着她的脚印前进才能保证安全。可是，正当二人站在通道中央时，一名狙击手早已将枪口对准了梅莉尔。斯内克看到了红外线瞄准镜的光点，但为时以晚，子弹还是射中了梅莉尔。由于被火力压制，斯内克无法靠近她。就在这时，哈尔博士告诉他可以去战车机甲库地下二层取狙击步枪 PSG1，用以对付这里的狙击手。斯内克依计行事，途经昏暗洞穴时还找到了镇定剂，服下之后，能让托枪的手不再发抖。斯内克将它与 PSG1 配合使用，终于干掉了那个狙击手。可惜，梅莉尔已经被捕。紧接着，当他准备打开 6 号门时，埋伏多时的敌兵出现了……

为了口供，斯内克被绑上电刑台。在电击过程中只要按“SELECT”键就表示屈服，而连按“○”键则能够回复体力，只要坚持过三次电击就会被投进监房。经过次拷问之后，哈尔博士赶来帮忙，他把开门的 LV6 卡给了斯内克，同时还有梅莉尔的手帕和番茄酱。此后，每两轮拷问之间，看守会跑去洗手间或睡觉。利用这短暂时机使用番茄酱装死，也可以躲到床下，等看守进屋搜查时再干掉他，而以前的装备就在用刑室内。（如果一直不逃，最后会由生化忍者把门打开）

走进先前被捕的那扇门，斯内克找到一根绳子（ロープ），随后就是 27 层通信楼强行突破，成功之后即可由梯子登上屋顶。在这里，斯内克遇上了恐怖组织驾驶的直升机，靠着那根绳子他才滑下顶屋。落地之后，利用 C4 炸开了身后那扇结冻的 6 号门，从这儿可以回到以前去过的地方。继续向前，干掉三个狙击手后斯内克来到通信楼 B 栋，由于上下楼的路都已封死，他只好找哈尔博士帮忙。很快，上行路线开通了，斯内克在途中拾得“毒刺”地对空导弹，并用它击落了在楼上盘旋的直升机。

斯内克回到楼下，改乘电梯，这时突然收到 4 件隐形迷彩失踪的消息，与此同时 4 个隐形士兵突然出现，不过到了最后还是被一一击毙。下电梯不远处就是一片雪地，另一名女狙击手就躲在前面的树丛中。不过这次可以用“毒刺”击倒她。

斯内克终于摸进了熔铁炉，并紧贴着墙壁用侧移走到另一边的平台上（当遇到吊车时必须蹲下）。他乘坐运货升降台下到地底深处（中途换乘升降台时要小心地雷），走进了冷藏库。巴尔干手持巨型机枪正守候在这里，二人就在铁箱之间开始了周旋。对付巴尔干的办法很多，用地雷、C4、遥控飞弹等都行，关键是不可近战。胜出之后，斯内克得以进入基地最深处。

斯内克翻过巨大的步行战车，在司令室外听到了奥塞罗特和里奇德·斯内克的谈话，同时发现了三个便携式计算机，而手中的 PAL 卡正是进入程序、关闭核发射的钥匙。恰在这时，他被发现了，搏斗中 PAL 卡落到下面的水池里，他努力摆脱了追踪，重新捡回卡片，并将其插入左边的计算机，完成了程序的三分之一。第二张卡需要使 PAL 卡遇冷，令温感合金变形。于是斯内克带着它来到冷藏库，一段时间之后，第二张卡自动形成了，插入中间的计算机便完成三分之二的程序。最后需要使卡片受热，只有去熔铁炉才行。很快，最后一张卡也插进了最后一台计算机，但令斯内克吃惊的是，计算机所显示的信息竟是已打开发射程序！原来，那个经常与斯内克联系的马斯特尔·米乐其实是由里奇德·斯内克冒名顶替的，真人早被谋杀在家中。一直以来，里奇德都在利用斯内克帮他开启发射程序。现在他要用步行战车来干掉斯内克。

决战共分三个阶段：第一阶段要用“毒刺”射击战车左臂，最好站得偏右一点儿再发射，以免导弹中途被战车其它部位碰到；第二阶段用“毒刺”猛轰战车胸部的驾驶舱，只要抓住时机，对准后就连续发射，不必等导弹锁住目标；第三阶段是二人间的肉搏战，没有任何装备，而且有时间限制，当快要摔下台面时就连按“○”键即可翻上去。

接下来就是与美莉尔或是哈尔博士架车冲出敌巢。但关键一点就在于要收集给养以备回复。刚开始时不要急着

跑，身后的门里就有给养。上车之后一定以射击油罐为第一位，接下来才是士兵。至于与里奇德的追逐射击并不很难，只要给养充足即可。

★由"屈服"与"不屈服"关联着的两种结局

游戏中盘，主角斯内克被俘后的表现关系着两种结局。其关键就在于遭受电刑时是否屈服。如果在遭遇电击时按 SELECT 键即表示屈服，那么结尾与斯内克一同脱出的是哈尔博士，他会赠送隐形光学迷彩（ステルス迷彩）；反之，如果在多次拷问中斯内克利用连打〇键顺利通过，那么在结尾与斯内克一同脱出的将是梅莉尔，她会赠送姆格恩丝带（ムグンバンタナ）。

无论是"隐形光学迷彩"还是"姆格恩丝带"都可以储存在最后的记录中，并成为第二次游戏中的最初装备。当然，如果玩家有兴趣的话，也可以依照上述两种条件连续进行两次游戏，从而得到同时拥有"隐形光学迷彩"和"姆格恩丝带"的超级记录！

★挑战"VR 练习模式"

除了正式游戏以外，这种 VR 练习模式也相当有特色，总计有四种，都是以抵达终点为目的，而且难度会越来越强。最初模式是要求玩家在不被发现的情况下抵达终点；第二种模式是要求玩家在不被发现和一定时间内抵达终点；第三种模式除了要求不被发现外，加入了限时内击毙所有敌人的设定；最后的超级模式与第三种类似，只是结束每小关后并不进行弹药补给，玩家只能依靠杀敌后获得弹药。

文/侯一、刘鹏　　责编/PERFECT

★辅助装备图表★

名称	作用备注
烟草	斯内克喜爱的香烟，装备后可发现红外线，但清晰程度不及热量感应仪
双筒望远镜（双眼镜）	可变倍率双筒望远镜，〇键拉近，×键拉远
补给（レーション）	军用携带补给口粮，作用 LIFE 回复，装备后可自动使用，装备选取画面中〇键使用
热量感应仪（サーマル・ゴーグル）	装备后可发现红外线、陷阱及地雷
暗视仪（暗视ゴーグル）	光电子增幅的暗视器材，光线微弱区域使用
地雷探知机	能够发现地雷主体位置及其引爆敏感区域
照相机（カメラ）	〇键拉近，×键拉远，□键拍摄，拍摄后的照片可存储，并可以进行色调调整和改名
ID カード	开门用的身份卡，随剧情推进可从 LV1 增长至 LV7
空磁盘（空ディスク）	随剧情推进获得
舌簧卡纸箱（タンボール箱 A/B/C）	装备后可利用其隐蔽身体
感冒药（风邪药）	装备选取画面中按〇键使用
镇定剂（ヅアゼバム）	装备选取画面中按〇键使用，作用是降低使用狙击步枪时的手臂抖动
PAL カード	剧情推进中的重要装备
瓦斯面具（ガスマスク）	生物化学战中的必备道具，装备后可大幅降低毒气对人体的侵害
手绢（ハンカチ）	装备它能够令犬科动物变得异常友好
番茄酱（ケチャップ）	这是可以在牢房脱出行动中利用的物品，使用它能够装死骗过看守
防弹背心（ボディーアーマー）	采用特殊纤维制作，装备后弹药攻击的伤害度减半
绳子（ロープ）	随剧情推进使用（详见上文）
?	这是偶尔才出现的定时炸弹，一旦拥有即刻开始倒计时，必须在装备画面中按〇键丢弃
姆格恩丝带（ムグンバンタナ）	装备后一切弹药数量无限
隐形迷彩（ステルス迷彩）	尖端光学仪器，装备后敌人、监视器、红外线均无法发现，但对 BOSS 无效

★武器装备图表★

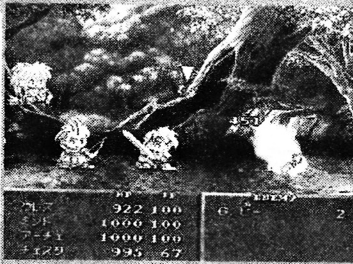
名称	作用注释
半自动步枪（ソーコムヒストル）	□键射击，可装备辅助红外线瞄准器
干扰箔条手雷（チャフ・グレネード）	对生命体无伤害，可通过干扰电波使监视器失灵，□键投掷
染色手雷（スタン・グレネード）	投掷后会出现特殊闪光的手雷，通过强光令敌人短时无法发现自己，□键投掷
手雷（グレネート）	□键投掷，掷出后约 5 秒引爆
C4 爆弹	活性安装炸药，□键设置，〇键引爆
地雷（クレイモア）	□键设置，设置时显示区域为引爆敏感范围，发现地雷后只要匍匐前进即可回收
遥控导弹（リモコンミサイル）	□键发射，发射后可用方向键控制方向
法玛斯步枪（ファマス）	□键按住可连射
PSG1	狙击用步枪，□键发射，使用时最好服用镇定剂
毒刺导弹（スティンガー・ミサイル）	地对空大威力飞弹

幻想传说

改头换面 旧作重生

1995年12月15日，NAMCO在超任上推出了首个48M游戏——“幻想传说”。由于其截然不同的战斗系统以及著名漫画家藤岛康介的角色设定而名噪一时。现在NAMCO决定将原作移植至PS，新版本沿用“宿命传说”的风格，并在情节、战斗和其它部分进行了大幅度改进，因此今次移植倍受瞩目。

PS 厂商：NAMCO 类型：RPG 发售日：预定98年12月



超任的第一个48M游戏将于今冬登场PS！



▲看看图片中的四位队员，分别是下文角色简介中的谁呢？另外阿奇的这个空中波动拳能把对面的猫头鹰敌人打趴下吗？

不知玩家对超任上的“幻想传说”和PS上的“宿命传说”是否熟悉，今次将在PS上登场的强化版“幻想传说”就好象是两者融合的产物。故事背景和基础系统均会沿用超任版的风格，不过为了保证游戏品质，NAMCO进行了“宿命传说”式的改进。据悉PS版中会追加部分分支剧情、提高战斗速度，并大幅提升画面效果。

此外，新作过场动画的制作将交由PRODUCTION.G负责，近期PRODUCTION.G以“拥抱季节”中的出色表现而大受好评，相信今次同样会出现令人满意的表现。

在推出超任版的时候，“幻想传说”采用了一个崭新的实时战斗系统（简称LMB）。由于玩家可以自由控制主角的移动及出招，令本来沉闷的战斗变得刺激起来。而今次的PS版对这一系统作出了进一步的改良，例如NPC的思考会强化起来，整体战斗速度大为提升，令玩家能够享受到高速而充满变化的战斗。

责编/PERFECT


克莱斯·阿尔维恩

▲作为见习剑士的主人公克莱斯自幼就在父亲的道场中接受严格的训练，因此年际不大便拥有了一流的剑术。克莱斯性格外向，红色的发带和红色的披风是其最大标志。


敏特·阿特耐德

▼拥有魔法技能的角色，得意于治疗魔法和辅助攻击魔法。着装总是以白色基调为主，并点缀着黄色或金黄色的简明图案，一看就知道是在队伍中担任僧侣的职业。


阿奇·克莱恩

▲由于阿奇是人类与精灵的混血儿，因此懂得魔术，擅于吟唱直接攻击的咒文。性格直爽且好奇心强，是个没有什么远见又大大咧咧的女孩子。


克拉斯·F·雷斯特

▼克拉斯能够随意操纵与高等魔术相匹敌的召唤术，是个热衷于研究召唤魔法的狂热份子。但是他对陌生人却从来都很冷漠，不管你是人类还是精灵族。

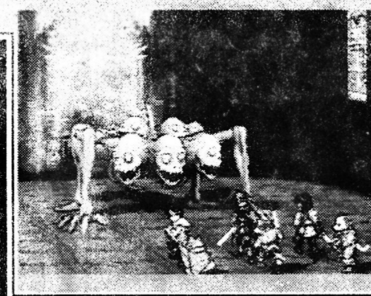

切斯特·伯尔克莱特

▲切斯特与主人公出生自同一个村子，自幼年时就是克莱斯的玩伴。不过，切斯特的双亲很早便过世了，因此看起来他好象要比克莱斯成熟许多。同克莱斯的外向性格相比，切斯特多了一份谨慎与谦逊，看来切斯特作一名弓箭手是再合适不过了。

幻想水浒传 2

一百零八
天导宿星

一百零八名可加入的伙伴！错综复杂的割据实力！六人参加的大魄力战斗！看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。在 96 年崭露头角的一代就给玩家留下了良好的印象，相信以 KONAMI 的实力，今次登场的续作将获得更大的成功。



PS 厂商：KONAMI　类型：RPG
发售日：预定 98 年冬

以描写天导一百零八星和争战乱世的 RPG“幻想水浒传 2”将在今冬推出

不断进化的战斗场面

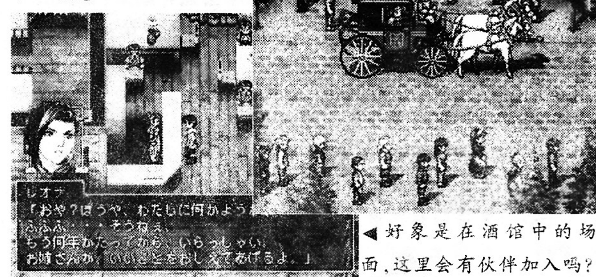
与前作相同，2 代同样保留着半自动式的指令输入方式。不过，令前作玩家吃惊的是其的速度感。每位角色交替行动，在指令输入完毕的瞬间我方角色同时展开攻击。虽然战斗系统的操作非常简易，但同样会令战斗时的紧张感达到白热化的程度。

今作的魔法、特技效果较前作有了相当明显的提升，就连格斗攻击也进化成了秒间 60 帧的画面处理，令角色的动作倾向逼真自然。另外，在前作中大受好评的角色协力攻击同样保留着。相信攻击种类的增加、组合技的千变万化会给玩家带来更大的乐趣。

前作三年之后熊熊的战火再度燃起

同乔斯顿都市联盟（ジョウストン都市同盟）的国境相接的是高地王国（ハイヲンド王国）。主人公与乔伊就是这个王国的佣兵，也就是“独角兽”少年部队的成员。他们的部队驻地位于国境的森林的中。为了避免长期不断的战事，高地王国的国王阿格雷斯·布莱特（アガレス·ブヲト）与缪斯市市长阿那维尔（アナベル）就当前的形势缔结了休战协定。不过在卡洛街中仍然弥漫着休战期间的紧张不安。

这一夜，没有任何防备的少年兵部队驻地突然遭到了来历不明的部队袭击……



▶为什么所有的人都往街的右边走呢？

◀好象是在酒馆中的场面，这里会有伙伴加入吗？



▶超巨大的怪兽呼啸着向角色示威。

◀由角色合力发动的特技，威力强劲的火焰攻击。

今作登场的 108 宿星中将有何变化？



据悉，今作的主创村上吉隆先生为了令角色加入的情节以及战斗场面更加具有变化性，“幻 2”中将有大量非人类的异生物登场。这些异生物许多都是来自希腊罗马神话中的角色，也算是 RPG 中的熟面孔了。



主人公

主人公是卡洛街道场主甘卡克的养子。在甘卡克死后，他参加了“独角兽”少年兵部队。与前作相比这次的主人公并非贵族出身，当然就不会有护卫队出现。



乔伊

乔伊是地方豪族阿特雷德家的长子，从小就接受严格的管教，因此十分羡慕主人公自由自在的生活，并志愿参加了“独角兽”少年兵部队。



奈奈美

与主人公一样，奈奈美也是甘卡克的养子。在甘卡克去世后，她就成了主人公唯一的亲人。

责编/PERFECT

次世代天空

陆行鸟之不思议的迷宫 2

继续神奇
继续历险

FF 系列的最佳配角——陆行鸟终于复出了！对于前作的系统进行改良和补充之后，第二弹将于今年圣诞期间问世。据悉，陆行鸟仍将保持一贯的可爱与诙谐，同老友莫古利组成黄金拍档，继续这场充满着童话与神奇的冒险。

PS 厂商：SQUARE　类型：A·RPG
发售日：预定 98 年 12 月下旬



史克威尔的人气宠物陆行鸟再次圣诞出演！

与伙伴们一同展开冒险

前作与今作相比，画面的变化并不大。不过在 2 代战斗中却导入了“助手”系统，也就是说，今次登场的陆行鸟可以与伙伴们一同冒险了！据目前得到的情报称，能够与陆行鸟并肩参战的是“莫古利”。相信有莫古利作为陆行鸟的助手，将使游戏产生较大的变化。比如莫古利一边吟唱魔法，陆行鸟一边进行物理攻击。这样也许就会令战斗轻松许多。看来这将是一项至关重要的新系统。

新要素！迷宫中的挖掘

前作中，自动生成的迷宫是无法改变的。不过，在今回的冒险中陆行鸟能够借助某些道具的力量开通迷宫的墙壁。挖掘迷宫墙壁，不仅可以发现秘密道具和被岩石封住的敌人，而且还能够进入通常无法进入的区域。

请留意下边的图片，陆行鸟残存的 HP 已经很少了，可后面又有强敌追赶！怎么办？看来只能带着残像将挡住下一层入口的墙壁弄开了。

▶▼图片顺序从右向左。



◀出现出口！

白魔法师登场

白魔道士是 FF 系列操纵着回复魔法的职业。今回在 2 代中出演的是一位红发碧眼的女性角色，她与陆行鸟的关系非常亲密！难道是继莫古利之后，又一位陆行鸟的好伙伴吗？另外，她是象莫古利一样能够与陆行鸟并肩作战的助手呢？还是一位通晓魔法、道具合成的良师益友？

拓宽的世界

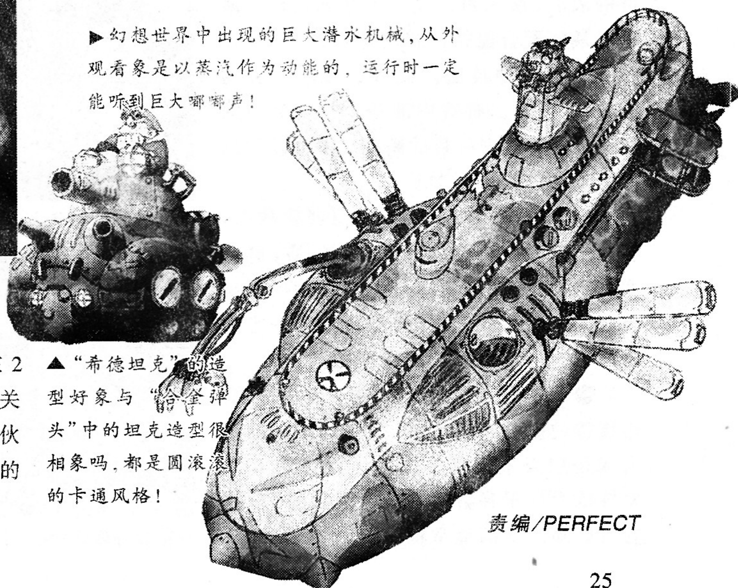
2 代中的迷宫地形将变得更为复杂，并加入了高低差的概念。另外迷宫以外的世界亦会变得相当广阔，陆行鸟的冒险将不再局限于一个村庄，而是围绕一个被热带森林围绕的海湾展开故事。今作迷宫也不会全部设在黑暗的地下洞穴，阳光下的战斗将占据一席之地。



◀由希德带路进入迷宫了！

希德水手号潜艇登场

还记得希德这个的名字吗？作为 FF 系列中的常客，他一直以天才发明家或舰长的身份登场，操纵过希德坦克、神罗火箭等高科技机械。在今作中他将驾驶大型潜艇——希德水手号登场（见右图）。至此为止，希德已遍历了海、陆、空三栖移动机械，不知下回作何打算。



▶幻想世界中出现的巨大潜水机械，从外观看象是以蒸汽作为动能的，运行时一定能听到巨大嘟嘟声！

▲“希德坦克”的造型好象与“给子弹头”中的坦克造型很相象吗，都是圆滚滚的卡通风格！

责编/PERFECT

回升之斩

模仿天诛 打打杀杀

以因淘金热而闻名的美国西部为舞台，享受格斗快感的动作游戏“回升之斩．武士枪手”隆重登场。游戏中玩家将化身为主角——斩，随心所欲地使用刀枪打倒所有为非作歹的黑道恶棍。面对如潮水般涌来的敌人，玩家不应害怕而应……

PS 厂商:UEP SYSTEM 类型:ACT 发售日:98年内,对应震动



STORY

地点在拓荒时代的美国。主角强尼在西部最大的金矿附近的城市担任见习保安。最近这个一直都很平静的乡下城镇，传说着到溪谷去的人都会失踪。而正要前往调查的强尼，却遭到一群从没见过的歹徒的攻击！战斗中强尼发现了一个杀气与外形都与众不同的奇怪蒙面男子。

强尼虽然用父亲遗留下来的手枪还击，但子弹却射向别的地方。正感疑惑的强尼还来不及反应，蒙面男瞬间刀江一闪，十字血花飞溅而出。强尼失去平衡，掉到深不见底的山谷下……身受重伤，濒临死亡的强尼，在谷底巧遇从日本移居此地隐居的父亲的朋友——铃木，才捡回了性命。在说明事件始末之后，强尼恳求铃木教他日本剑术。几天后，两人就一起回到日本。

岁月流逝，改名为斩的强尼也在修行的最后悟得刀枪并用的生涯无敌武术。为了消灭坏人，他再度回到出生地。此时，强尼的表梅竹马、争强好胜的女孩子芭蕾莉，仍然手持蟒蛇手枪在保卫着城镇安全，而强尼也将铃木的忍者孙女初音带了过来，此三人将共同捍卫小镇尊严！





◀蒙面男的二刀流令西部人丧胆

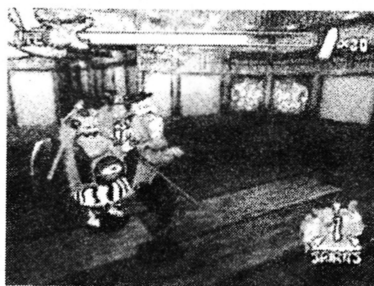
▲主角把自己命名为超级无敌性感英雄·斩，英雄画面一出现，雄壮的主题歌跟着就播送。曾经袭击强尼，如今又再次回到城镇四处侵略的谜样集团，铃木大师所言，他们是来自日本的武斗团。他们的目的究竟是什么，只能靠玩家在游戏中获知了。敌人分为浪人、鬼忍者、陀螺等好几种，都没有感情可言，且手段残忍。

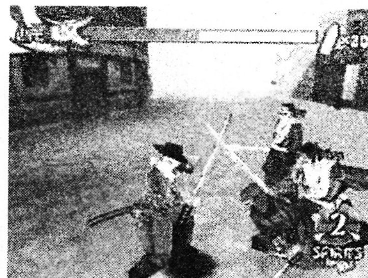
新时代的格斗英雄漂亮地解决所有敌人，前往谜之巨城！

本游戏的各个舞台中，必须要打倒每一关的头目，才能往下一关迈进。对于成群的敌人，玩家可以使用刀和枪攻击。战斗是最好配合能横向移动的横跨步、防御和跳跃等各种技法。此外，在与各关的BOSS对决时，游戏中准备了打倒他们的特殊攻击，击倒头目的瞬间，将可以看到极为华丽的击倒画面！

●刀攻击：按×键可用刀劈砍敌人，若在一定时间内连续打倒敌人的话，就会变成连续技“流星斩”。但是，在旋展流星斩时如果遭到敌人攻击，或经过了一定的时间，技法就会失效，请特别注意。

●枪攻击：按下□键即可。当然，只要连续按键就会连续射击。对于远距离的敌人或是用刀不能摆平之人，就该用GUN发挥威力！子弹数目是没有限制的，玩这有可以随心所欲地举枪射击。


▲跳起来的时候大力劈杀敌人


▲只要按R1键即可挡掉敌人攻势

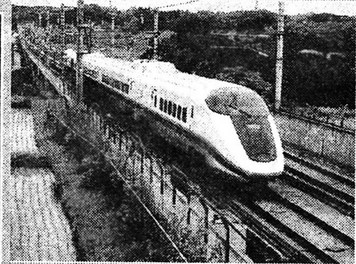

▲枪打得远，但威力小一点，需多发射！


▲手枪在主角移动时也可试瞄，全自动

电车向前走 2

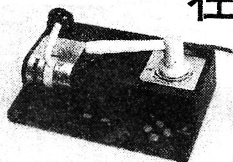
街机名作 贵在新意

实现了大家想要开电气机车找找感觉的梦想。在业界造成轰动、出现不少老爸级玩家的"电车 GO！"已给 PS 移植，不过，也有一间公司将这部作品移植给土星，PS 更推出了 2 代(高速篇)！请看介绍。

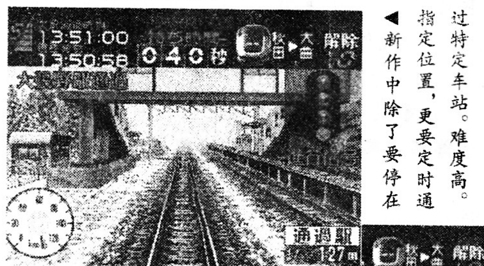


PS 厂商:TAITO 类型:FTG 发售日:98 年 12 月

在家开列车！



◀对应前作的专用控制器在"高速篇"里同样能发挥本领。



◀新作中除了要停在指定位置，更要定时通过特定车站。难度高。



▶只要在规定时间内通过指定车站，就会加时间。停车位合乎要求，再加！

PS 版的"电车向前走 2"因为是由 TAITO 直接移植，故而非常轻松地增加了多种原创要素，在街机上，2 收录了自前作更新的三条路线，它们分别是由秋田到大曲的秋田新干线、由直江津到六日町的北越急行、以及由品川到上野的京滨东北线。除了要重现大型机，PS 还追加了最新线路"大阪环状线"，该路线密集、乘客众多，且认知度也颇高，难度尤在山手线以上。

以秋田新干线"小町号"机车为例，介绍一下游戏的流程——由秋田出发，途中经过七个车站而开到大曲站停车。发车的时候，玩家首先要等待指示，然后解除刹车、加速。参考途中各站之间的距离，保持一定的速度行驶。要是能够依照规定时间通过中间七个车站，接下来就要准备停车了。近站时，请一面完成减速动作渐渐放慢车速，一面停在指定位置。

①确认路线，当车门一关就算准备完成了。请玩家在确认车内信号之后，开始加速。②中途要经过若干车站，这是 PS 版新要素，如果能按时通过，将会获得"定通加分"③停车时，因新干线的行驶速度相当高，所以在时间上的要求将会有所不同。当然最忌紧急刹车。

在前作深获好评的"入门"与"编辑"模式依然保留下来，新作还增加了"时刻表模式"，配合时间的改变，气候与运行的车辆都会随之改变，如此一来，因为其中有各式各样的变数存在，所以就算是同一条路线也会有不同的乐趣！

SS 厂商:TAKARA 类型:SLG 发售日:98 年 10 月

电车 GO！ EX

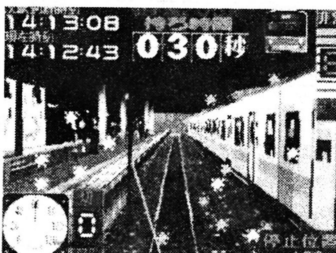
经过不断地修正、改进，最新版的"电车向前走 EX"即将登场！玩过前作的玩家或许对于游戏的画面，如：电车的计数器、画面背景等会觉得有所缺憾，而且在系统上也不尽如意。现在，这些缺点在本款游戏中都不会再次出现。

在游戏画面上，玩家可以参考这些已经公开的画面，其游戏背景的描绘非常细致，铁路与风景相当搭配，完全没有不协调的感觉，而开电车所需要注意到的各种仪表也都会显示在画面上。接着在进行游戏的时候，玩家还可发现当列车在加速或减速时，其电车瞬间前进、后退的感觉相当真实。还有一个更令人惊讶的，就是 SS 版将会追加"雪之山手线、京滨东北线"的设定，这不只是在画面上的改变而已，例如：在下雨的时候，刹车器会显得较不灵光，为了避免危险，玩家在驾驶上就要小心一点，即使是对于游戏已经相当熟练的玩家，遇到这种情形时也会陷入苦战当中。有了这种设定，即使玩家在游戏中走同样的路线，也会有完全不同的感觉。

土星版开发公司名为"日本 FLAX"，企画部课长西田良人先生指出，小时候常常拍电车的照片，现在感觉特别怀念，所以当我玩过 PS 版后，便开始了这次的移植。我们是在和 TAITO 密切合作之下，才实现 SS 版的，相信可以达到和 PS 同级甚至超过 PS 的水平，在发色特性上，SS 更接近业务机。到时也将发售白色的土星专用摇杆。



▲SS 版完成度较以前有大幅提高。



▲街机强化版。这是雪中的惠比寿站。



天堂任鸟飞

勇者斗恶龙
～怪兽篇～

怪兽伙伴 协力冒险

为了寻找失踪的米莱奥，主人公不慎在戴乔王国迷失了方向。于是便要依靠这里的“星降之夜怪兽大会”，如果主人公能在大会的比赛中获胜，那么不仅可以得到回家的方法，还能够与各种怪兽成为伙伴，锻炼它们成长为超强的怪兽部队。

GB　厂商：ENIX　类型：RPG　发售日：98.9.25　容量：16M



16M 的超大容量，DQ 系列在 GB 上崭露头角

将怪兽统统收为伙伴吧！

主人公在移动中会经常与怪兽遭遇，此时如果能把怪兽打倒就能将它据为己有。当然也有无法成为伙伴的倔强家伙。不过，一旦使用“魔神之饵”就会令怪兽成为伙伴的成功率大幅提升。

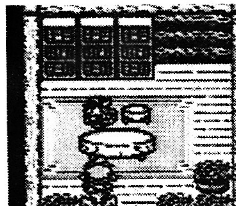
怪兽同样有着多种数值

变为伙伴后的怪兽对主角的冒险起着很强的帮助作用。玩家要随着战斗的不断推进获取经验值，使己方的怪兽伙伴慢慢成长起来。而且有趣的是，怪兽同样也有系统、种族和性别等不同的特征。另外“野性值”与“性格”同样是要关注的要点之一。

系统与种族：会有“史莱姆”、“龙”等 9 大种族，总计 200 多种怪兽出现。此外，不同种族之间的怪兽也存在着各种微妙的关系。另外，不知道会不会出现势不两立的种族？如果真有的话，玩家是不是就不可能把它们全部收集呢？

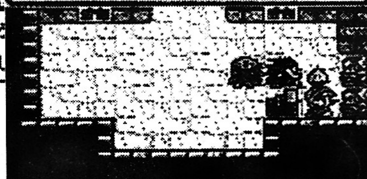
野性：怪兽基本参数之一，野性值越高的怪兽就越不听指挥。

等级：同 RPG 中的角色一样，当怪兽的等级提升至一定程度后便会悟到一些咒文或特技。而且由于种族和其它因素的差异，怪兽们均有着各自不同的成长极限。



▲游戏中会出现专门鉴定怪兽卵的人，不过要有足够的金钱才能让他为你工作。

▼冒险中情报的搜集工作同样是至关重要的，毕竟“DQ·怪兽篇”是一款 RPG 游戏吗。



将怪兽“配合”

游戏中的怪兽存在着男女之分。能够令它们“结婚”并进而传宗接代的这一系统被称之为“配合”。

“配合”后所得卵化出的小怪兽将继承父母双亲的能力，其中包括咒文、特技。除此以外，据说新生儿还可以继承双亲的性格，并且怪兽的成长极限也会在下一代中得到不同程度的提高！因此玩家一定要注意选定“配合”的对象，令自己的怪兽军团不断壮大。

怪兽的性格

好象人类角色一样，怪兽同样有着各自的性格。游戏中会出现“愣头愣脑”、“喜怒无常”和“忧郁”等不同个性的怪兽。而且怪兽的性格将直接影响到战斗的质量。所以玩家必须透彻地了解自己的怪兽，只有这样才能把握战斗的主动权。

愣头愣脑 猛打猛撞





▲喜欢猛打猛撞的怪兽在游戏初期是十分有用的，但是等级提升后往往不会觉悟出咒文。

小心谨慎的家伙





▲今作的画面、系统以及界面风格都将沿用 DQ 系列的一贯作风，看起来一定会倍感亲切的。

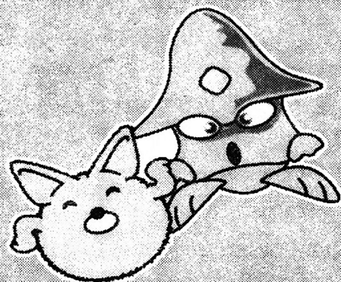
责编/PERFECT



数码怪兽

模拟培育
数码妖怪

本游戏是由电子宠物更加一步所进化而成的，但又因结合了文字游戏的精华，所以本游戏更是令所有的玩家爱不释手，游戏中是由中文字幕显示，一般文字游戏所必须面临的问题在此都可以一一获得解决。



GB 厂商：高远科技 类型：育成 SLG 容量：不明

纯中文的新游戏，融入培育模拟的 RPG

掌机游戏在日本以外的国家之所以会较难盛行，其理由无非是因太多的日文看不懂，画面又太小，比较起来，当然是大型电视游戏机会较吃香。话虽如此，但却无法抹煞掌上型游戏的方便，如果文字障碍这一个问题一解决的话，掌上型游戏是否又更添加它完美的成份，数码怪兽是由百分之百纯中文字幕来表现它游戏的内容，相信一定可以迎合所有玩家的对电玩的奢望。

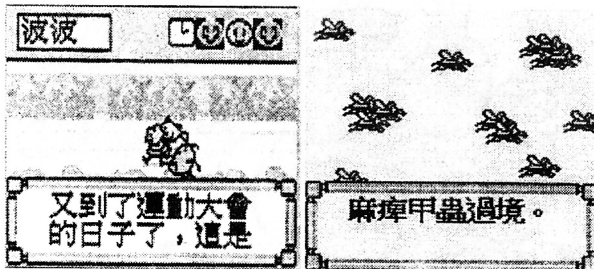
数码怪兽的诞生

一开始一共有七颗怪兽蛋可以令玩家自行挑选，而每一颗蛋所造成怪兽的种族都有差别。虽然日后的养育工作是相当的重要，但依优生学来看，其实每一颗蛋的种类对日后的影响还是存在的，各位玩家可以慢慢的去尝试每一颗蛋。

一颗蛋由出生到破蛋大约要一个小时，听到这里，各位可能会有一点紧张了，一个小时，这也太久了吧！但各位玩家可不用紧张，因为这一个小时所代表是游戏机内的时间，所以大约只要几秒钟的时间就可以开始游戏，也因此各位玩家一定要把握住每一秒钟。

事件的发生

事件，是由天灾人祸所造成的损伤。一方面是人为的，另一方面又是随机事件，有时会造成怪物的损失，但又有时会造成怪物等级的提升。话虽如此，只要经过一番好的训练，相信人定胜天，即使天塌下来，你所养的怪兽都会帮你顶住。



所谓天有不测风云，人有旦夕祸福，毕竟如果有天灾来了，一般来说，躲也躲不掉。但如果经过一番特训，即使龙卷风或下冰雹，都能安然度过！特别附注的便是，如果你的怪兽某些数值达到了一定水准，便会出现有利于你的好事……

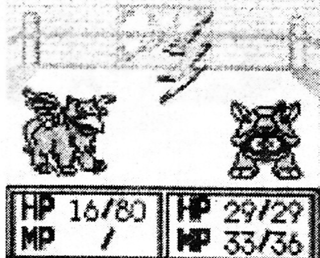
复杂的训练课程

将来怪兽将会和魔王对决，但一开始所有的指数都相当的低，为了不要日后输的一败涂地，现在的训练必然是不可少。

训练课程一共有六种，包括体能训练、魔法训练、自然科学、格斗训练、跑步训练和训话，除了训话之外，其他训练虽然会增加数值，但也同时会减少某部份的数值，所以要看你如何利用有限的时间，去化作无限的战力。

与魔王的对决

游戏的重点便是与魔王们的对决，每次与魔王对决必须派出两位怪兽，而这两只怪兽必须确认的便是他们都是一只成年兽。因为只有成年兽才有资格与魔王对决，如果成年的怪兽没有两位，那这一次与魔王的对决就将会被取消。



◀使用闪电的怪兽对决！

每一次的战斗都可以派出两位怪兽去围殴魔王，可以经由我们自行挑选。然而怪兽的战力就全靠平时的训练，所谓养兵千日，用在一时，所以平时的训练一定要做好，否则所有的战斗指令一共有攻击、魔法、防御、双人技与交换伙伴，攻击招式不会浪费 MP 值。虽然攻击招式看起来似乎像是魔法攻击，但却不会有所损耗，使用魔法会造成个人 MP 值的损耗，所以各位玩家一定要好好的去搭配使用。

在第四个选项中有双人技的攻击方式，当两位伙伴能力值越高，当然使用的双人技威力便越大，但双人技的内容却必须由电脑自行挑选，当然有时也会使用一些不会造成魔王威胁的攻击方式，看战斗的需要而自行使用。

怪兽们的交配

怪兽们的交配是为了繁衍下一代所必须要做的工作。因为每一只怪兽无法长生不老，必须靠怪兽与怪兽之间的交配才可以生出更好的蛋，按照优生学来看这一件事，我们必须将上一代的品质培养的相当，才有良好的下一代，但是交配的工作又没有那么简单，怪兽与怪兽之间的感情又占了交配成功率相当大的一部分，所以交际这一个功夫就必须常常去实行。

其它重要指令

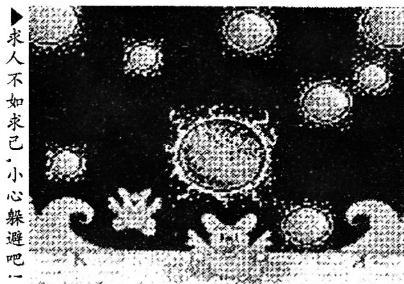
所有的指令中，最重要的指令应该属于"其它"这一部分，所以在此也作一简短的基本介绍。

"其它"指令下一共具有五种指令，文字游戏中的载入与储存指令，都可以在此发现；还有伙伴交换操作，孵蛋也在此指令之下，此外在介绍放逐这一个指令，当诸位玩家发现你所养的怪兽并无法符合你标准的话，大家便可尝试着使用这一道指令，你的怪兽等于可以立即宣告死亡，如此一来便可在游戏中稍作一部分的挽救。

注意事项：如果你在同一时间你没有养怪兽的话，这一个游戏将会宣布 GAME OVER，不管蛋库中是否有蛋，也就是说如果您不断的丢弃你的怪兽的话，也有可能造成游戏提前结束。

临时事件的分析

除与魔王对决外，还有相当多的隐藏事件，来增加游戏的趣味。像有时候仙女会带着他的宠物来交配，当然的，蛋会留给我们，这也是制造交配捷径的一条道路，不用辛辛苦苦的交际、约会，就一定可以交配成功，但是各位玩家不要想的太美，因为这一种情况不是常有。



▶求人不如求己，小心躲避吧！

与魔物的对决

除了与魔王对决之外，还有一些怪兽会直接找你单挑，不用定期的与魔王对决一样可以享受到战斗的乐趣，这样也不错，趁这一个机会打倒魔物，以增加能力值。

卡卡星人的到访

医术高明的外星人的造访，他们可以帮且怪兽将病医好，不管生多严重的病，外星人都可以将你的病一一医好，但毕竟也不是随时都有的，但各位玩家都可以期待。

邱比特来传道

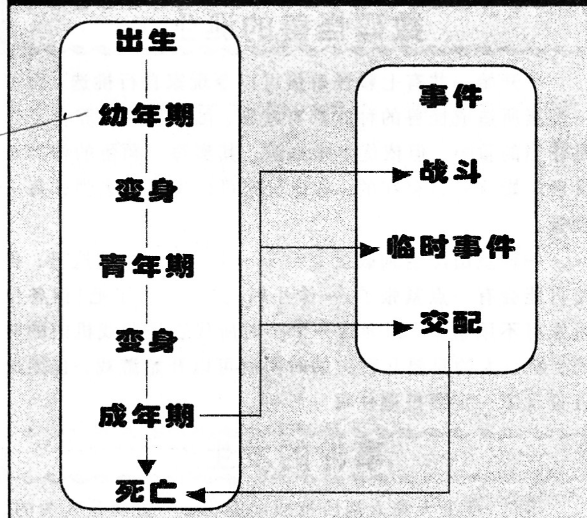
邱比特亲自前来传道，让人感到慎重庄严。

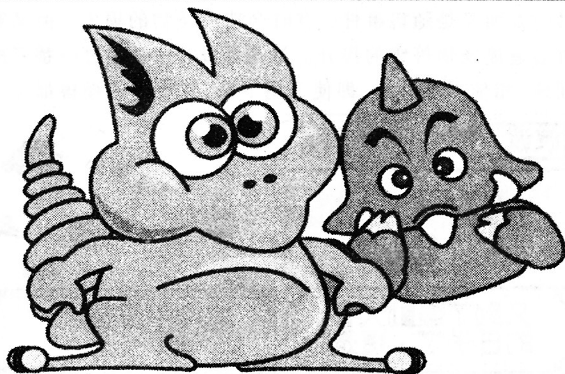
天然带来的灾害

天有不测风云，人有旦夕祸福。若天灾来了，当然只有随人顾性命，在这一款游戏中，天灾人祸还不算少，流星雨、麻痹甲虫，电磁风暴的袭击。如果当时怪兽某些指数过低的话，就会被击中，所以平时的训练一定不可缺，平时的功课一定不可以荒废。

大型比赛

每一个月基本上都会有一个比赛，各位玩家可以好好利用这一次的机会来增加能力值，但要如何把握呢？还是一句老话，不断的修炼，毕竟养兵千日，用在一时，当点值提升到某一种程度的话，将可以轻易在比赛中获得冠军。而比赛大约有三种类型，第一个是运动大会，这是速度的较量，还有魔法与格斗大会，很明显的，这是速度与格斗的较劲，只要在大会中获胜的话，能力值就可以大幅的提升输了的话，能力值也不会下降，必须要好好的把握这一次的机会。







进一步了解 DREAMCAST 的主 CPU
HITACHI SH－4 主事者访谈

编者按／关于新主机，虽然连日本方面在宣传上都采用了"128位元"的称呼，但实际上，DREAMCAST 的 CPU 却是"超正宗"的32位元，究竟是怎么回事？这时，就出现了一些关于新主机 CPU 的"澄清"活动。

责任编辑／小天天



■日立制作所 半导体事业部 微电脑技术部 主任技师 三轮善幸

——像 SH－4 这种等级的 CPU，相信它在性能上一定有非常的优秀的表现了。

三轮■SH－4是在去年11月，以具备业界最高性能的姿态登场。虽然足以代表 CPU 性能的数值不少，不过其中最重要的就是可用来代表执行动作速度的"工作频率"，SH－4的这项数值是200MHz。除此之外，关于在1秒内可实行几个百万指令的数值 MIPS，SH－4是360MIPS。而在1秒内可实行多少次"浮动小数点计算"的数值 FLOPS，SH－4则是非常惊人的1.4GFLOPS。和 SATURN 的 SH－2比较起来，SH－4的性能显然要高出许多（达15倍以上），这也是运算速度提升的主因之一。

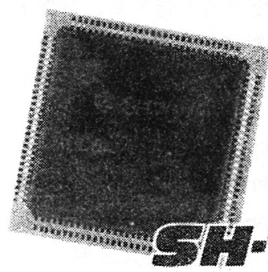
不管我们如何在 DREAMCAST 前加头衔，SH－4的暂存器是仍32位元。家用机很少用到64位元以上的高精度资料，因此如果能够频繁地去进行32位元的资料处理，整体的表现性能反而可以因此而获得提升。这一点，是要结合 DC 的画面加以特别注意的。300万 POLYGON／秒的画面表现要靠硬功夫，既然64位元的 CPU 也未必能达成，这就说明 CPU 以及图形处理器的综合实力才是问题关键。

——SH 系列芯片是在什么样的理念下被开发出来的呢？

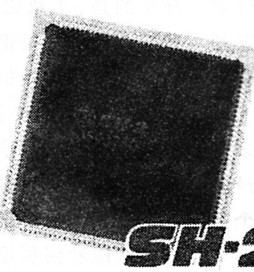
三轮■SH－1是在92年末的时候发表的。在此之前，虽然世界上已经出现一种称之为"RISC 型微处理器"的技术，不过这种技术只被用在像是工作站等这类比较高价的商品上。在当时，此种技术等于是另一个世界才有的专有产物。为了让此种技术能够应用在其他各种不同的商品上，于是我们决定展开 SH 系列芯片的开发。不过，上述技术使用在 PC 和工作站时，所须注意的只是处理速度的问题，而一旦用在像是家用游戏机这类的家电制品，就必须考虑到电力消费以及制作成本降低等问题。在这么多条件的限制下，要如何去提升处理速度，则是制造过程中的一个重点。当 SH－1制造出来的时候，被称之为 CPU 核心的部分，我们特别将它做得非常小。如此一来，就可以在一片芯片中，另外加入记忆器和用来计算和积演算的 DSP 等东西。结果，SH－1成了世界上第一个单芯片 RISC 微处理器。在这之后，于各世代推出的 SH 系列芯片，也都继承了将 CPU 核心部分做得非常小，然后再于周边加上如图像引擎、快取记忆体等能提升整体性能的设计理念。换句话说，SH 系列芯片就是在这样的理念下被开发出来的。然而，随着新事物的不断增加，各种商品对于上述芯片的要求也越来越严苛。于是，为了配合时代需求，SH 系列芯片也逐一地被

SuperH RISC engine
SH 系列芯片

SH 系列芯片的全称是"SUPER H RISC ENGINE FAMILY"。从93年的 SH－1开始登场至去年10月为止，搭载了本系列芯片的商品种类共有2000多种。至于应用的领域，则从类似马达控制的 FA（工场自动化），到一般的家电制品都有。尤其，在携带型终端机和数码相机上，本系列芯片有很不错的实绩。另外，最近才兴起的网路电视，里面也采用有这一系列的芯片。其他像是交通讯号的管制等不起眼的地方，采用的也是这系列的芯片。



●业界最初的单晶片处理器。还曾用于土星的音效处理，性能约20MIPS。



●SS的主CPU，约30MIPS，被搭载了两个。可实际效果却不如单CPU的PS。



●SH－3(100MIPS)果然最早对应WINCE。它被应用在笔记本电脑等许多方面。

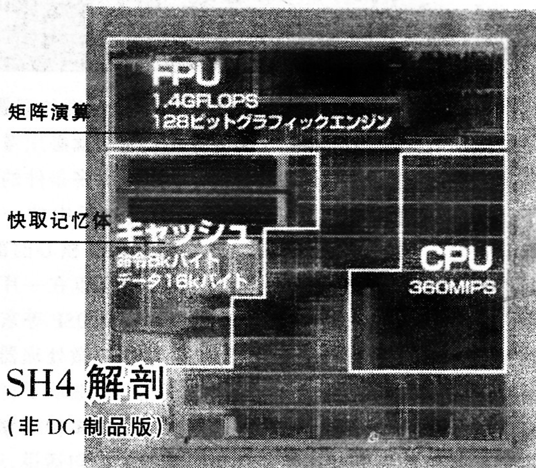
加以进化和改良。此次所推出的 SH－4，也是基于这样的理念才能拥有如此高的基本性能。当然，在这之后仍然会有更高性能的 SH 系列芯片推出。

——SH－4 的高性能，是在累积以往所保留下来的最先端制作经验的情形下，被制造出来的吧？

三轮■是的。不过，最后的关键点还是在于所谓的“微制程技术”，也就是细微的加工处理上。由于半导体业的竞争非常地激烈，因此想要在这个业界立足，就必须要时常在技术上保持领先的地位才行。因为 SH－4 使用的是 0.25 微米的制程技术，所以在电力的消耗以及生产的成本上都可以获得某种程度的改善（半导体这种东西，因为是在“芯圆”上进行烧制的工作，所以单一芯圆可进行越多的切割，那么单一芯片的价格就会越低，这也是开发新科技的原动力）。

用来表示制造半导体尺度的东西，一般称之为“微制程技术”。单一面积内的聚集密度越高，那么芯片的性能和信号的传送速度（工作频率）就会越高。除此之外，随着芯片面积的缩小，低消费电力的理想终于得以实现。SH－4 所使用的 0.25 微米制程技术，是目前业界的最先进技术，耗电极低。

128位图像处理功能



SH4 解剖
（非 DC 制品版）

由于此款 CPU 的 32 位元核心采用了超级演算等处理，因此才能拥有 360MIPS 这么高的演算性能。在 SH－4 内部，已经设有快取记忆体和高速记忆体界面等装置。除此之外，它还搭载了 4 个可同时进行 32 位元资料处理的图像引擎（编者注/将这个引擎说成“128 位”是不错的，但 SH4 本身是 32 位）。虽然 DREAMCAST 是第一个使用这个芯片的商品，不过未来在笔记本电脑、汽车导航系统、工业用机器人以及数字式电视等方面都可能运用。

——SEGA 公司到最后仍然采用 SH 芯片，好处在哪里？

三轮■SH－4 是 SH－2 的升级版芯片，因此以往的软体资产有可能透过某种新设计出来的系统而被拿来加以活用。如程式开发上的既有知识经验就有可能被继续保留下来，次世代的移转过程也就变得比较容易。不过，毕竟 CPU 这种东西本身具有一定的特性，因此在程式的撰写上多少还是会有些影响。即使如此，能够不让以往所累积的经验全部变成白费，我想这应该可以算是采用此芯片的一个好处吧。软体资产的继承，多少和软体的开发时间有关。

——有了如此高性能的 CPU，为什么还要在 DREAMCAST 上另外加装“POWER VR2”这种东西，它的作用是什么呢？

三轮■CG 这种东西，是经由某种作业流程来加以处理的。若简单地将它加以区分，那么便可分成“计算的部分”和“描绘的部分”。其中，要在什么地方画些什么东西的座标计算是由 SH－4，而将计算结果在记忆体内展开，然后进行描绘的是由 POWER VR2 负责。不过，为了提升效率，SEGA 公司在某些地方也许会做不同的处理。

SH－4 本身具有一种名为“表里判定”的高速处理能力。所谓的“表里判定”，指的就是“不将隐藏起来的多边形部分表现出来，而只将视点上看得到的多边形部分表现出来”的意思。因此，当 POWER VR2 在处理纹理描绘的图形时，所需承受的负担就可减轻。当然，整体性能也会因此而提高。

SH4 性能

■超级演算方式：

在 CPU 内同时设置 2 个演算器，然后在 1 个时序的时间内去并列处理 2 个命令的技术。上述技术除了可提升处理的速度之处，对于电力的节省也提供了一个很有效的解决方法。不过，在开发上有待解决的问题仍很多。

■MIPS：

MILLION INSTRUCTIONS PER SECOND 的略称。**此术语代表的是电脑在 1 秒内可实行的指令个数，单位是以百万计。以 DREAMCAST 的 360MIPS 来说，它代表的就是电脑每秒可以执行 3 亿 6 千万个指令。由于 RISC 芯片采用的是并行处理，因此这项数值有逐渐变大的倾向。**

■FLOPS：

FLOATING POINT INSTRUCTIONS PER SECOND 的略称。**此术语代表的是，电脑在 1 秒内可处理的浮动小数点能力。以 DREAMCAST 的 1.4GFLOPS（$1G=10^9$）来说，它代表的就是电脑每秒可以进行 14 亿次的浮动小数点运算。浮动小数点在 RISC 芯片推出后，效率上变得提升许多。**

——SH－4 被拿到家用游戏机上使用一事，您有何感想？

三轮■为达到普及的目的，一般来说家用游戏机采用的都是通用型的 CPU。不过，在处理的速度、价格的降低和小型化等方面，家用游戏机的要求则较高。除此之外，今后可以预见的是，人机之间的互动将会变得越来越重要。掌握上述互动关系的关键则在于声音和影像的表现。因此，今后使用在家用游戏机上的 CPU，多少也必须要具备有配合此种需求的规格才行。对我们而言，将 SH 系列芯片变成一个可以使用在所有事物上的 CPU，将是最大的目标。而对于撰写程式的人来说，到处都存在和到处都可以前往几乎可以说是相同的语言。祝 DREAMCAST 早日普及的同时，我也希望能看到利用本制品将 CPU 性能做到最大发挥。



KOF98 的系统、出招——怒涛报导



格斗天尊 SNK 公司的看家游戏 KOF 系列终于推出了 98 版，题目中告诉大家“梦之对战决不终结”，相信我们很快(！？)就会看到 99 了。

98 中的系统方面较为复杂，仍然以前作中的 ADVANCED 和 EXTRA 模式为主线，但在此二模式的均衡度上有所改良，如大跳跃在 98 中变成了共通操作。

接下来先将系统中的一些共通的操作介绍给大家，然后再分别对应不同的模式做介绍。



游戏基本系统解析

1 晕点和防御破坏

受对手连续攻击时眩晕值和防御耐久值便会减低，当超过极限后，就出现角色晕点和防御不能的状态。眩晕中一般要通过摇杆和按键的狂按来加快恢复清醒，当然也可在特定的条件下使用援护攻击来阻止对手对晕点角色的打击。而当出现防御破坏时，不仅防御被强制解除，原来所具有的能量 MAX 状态也要被解除。

2 COUNTER HIT & CRITICAL HIT

COUNTER HIT 是己方击溃对手的特殊技、必杀技和 MAX 状态下的通常技以及 ADVANCED 模式中的疾进，这时己方攻击的威力会增强，对手在倒地前会再次出现被攻击判定，己方角色可借此创立空中追打的技巧。

以特定必杀技中的特定动作击中对手，在随机的情况下还可能出现 CRITICAL HIT，出现此字样时，己方的必杀技攻击力增强，且对手的硬直时间被延长，同样，可借此形成连续技。

3 援护攻击

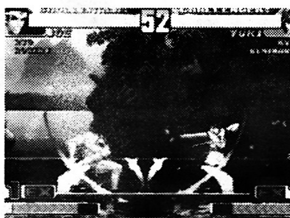
这里有一个援护攻击成功率的问题，在符合要求的条件下，即便同时按下 ABC 三键，后方那些 50% 援护成功率的队友仍可能不出来援护，无援护意识的“队友”更不会出击。就算那些援护成功率为 100% 的角色，除非你在晕点的状态，通常被殴打时他们也视若不见。

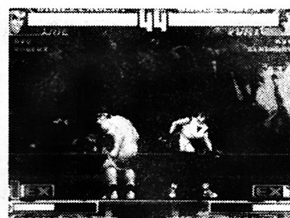
4 防守反击

部分必杀技具有防反的特性，角色可以在这些特定的必杀动作中，强行中断对手的攻击判定，进而以己方必杀技进行反击。在防反的过程中，己方损失的仅是防御中的损耗。有时对手的攻击太强，超过了己方防反极限，那么这些必杀技就会被破坏，从而遭受到对方打击。

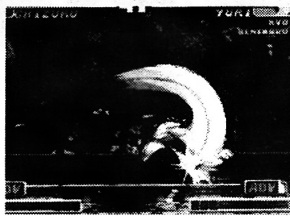
ADV、EX 模式所共通的特殊操作

操作	方法
疾退	←←
挑拨	开始键，请注意：需要先集气再挑拨
吹飞攻击	C＋D
空中吹飞	空中 C＋D
受身	倒地时 A＋B
空中防御	垂直或向后跳跃中↖或←或↙
小跳跃	快速输入含有↑要素的方向
中跳跃	摇杆拉下再迅速推上或前冲中摇杆推上
大跳跃	摇杆拉下后迅速推上并保持
援护攻击	晕点或被痛殴时如果己方血少于对手且队友在画面内，ABC 三键同按即可

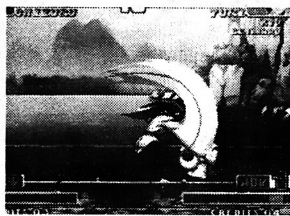




▲东丈和由莉先集满气，然后就可以挑拨了。



▲通常技能被 CANCEL 掉。但神乐的一招中段技（除活・铮铮）却令由莉无法 CANCEL。



▲而如果由莉先蹲防，那么于蹲防中便可轻松地 CANCEL 成功神乐的中段技。

ADV 模式中的特殊操作

疾进	→→
前方紧急回避	→(或不按)+AB 同按
后方紧急回避	←+AB 同按
投技化解	对方投技判定成立前 AB 同按或摇杆↓要素+任意攻击键
●GC 前方回避	防御中→+AB 同按(有能量宝石时)
●GC 后方回避	防御中←+AB 同按(同上)
●GC 吹飞攻击	防御中 CD 同按(同上)
●启动 MAX 能量	拥有能量槽宝石时 ABC 同按

说明:

●疾进(DASH)

ADVANCED MODE 独有,想解除前冲只要输入前方以外的指令。在 DASH 过程中,可使用通常技和必杀技,但通常投和防御在解除前冲之前是不成立的。DASH 中持续输入前或斜下方向,能保持 DASH 态,还可先行输入各种技的指令。

●能量槽和超杀

在 ADVANCED MODE 中的 POWER 槽,是随着使用必杀技、防御对手必杀技以及攻击对手而增加,当储满一条能量槽后,增加一颗绿色宝石,可储存三颗宝石。宝石数量的多少直接影响超杀、最大能量态发动,以及各种防反技的启动。

此模式中,如果角色启动 POWER MAX 状态中,能量槽上面就出现时间槽,该时间段内攻击力变为通常 1.25 倍,同时被对方 COUNTER 的机率亦会上升。在储有宝石的状态下,才可启动最大能量态并使用各种 MAX 版超杀。

●紧急回避

分前方和后方回避,回避过程无敌,但有被投掷的判定。回避完成后的一瞬留有被对手打击的空隙。在 DASH 的过程中,使用紧急回避的话,移动距离要变长。



全员通用投技:近敌时←或→+C 或 D(技表中不再提)

招式名称前面的符号意义

△:空投(空中近敌时)　▲:特殊技　☆必杀技　★超杀

EX 模式中的特殊操作

小跨步	→→
蓄气	ABC 同按
攻击回避	AB 同按
COUNTER 攻击	攻击回避中按任意键
GC 前方回避	防御中→(或不按)+AB 同按(最大能量时)
GC 后方回避	防御中←+AB 同按(最大能量时)
GC 吹飞攻击	防御中 CD 同按(能量最大时)

说明:

●能量槽和超杀

EX 模式中的能量槽与前作 97 相同。储满后该槽变为时间倒计。在最大能量态可使出各种超杀或防反技巧。己方体力不足八分之一、出现闪红状态时,可无限制的使用超杀,配合 POWER MAX 状态立即可组成 MAX 版超杀。

●攻击回避

以侧身的动作回避对手攻击,动作开始至完成时处于无敌状态。但对于必杀技和通常投则起不了作用。98 的攻击回避过程中可以使用 COUNTER 攻击,然而一旦使出,马上就解除了"攻击回避"的无敌状态,这与 95 是不同的。



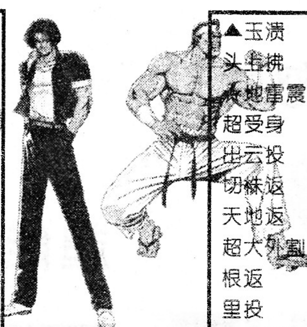
38 名常规角色全技表

■草雉京

▲外式·轰斧阳	→+B
外式·奈落落	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D
☆百式·鬼燃烧	→↓↘+A 或 C
R.E.D 踢(七拾七式·独乐屠)	←↓↙+B 或 D
贰百十贰式·琴月阳	→↘↓↙←+B 或 D
七拾五式 改	↓↘→+B·B 或 D·D
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
百贰拾八式·九伤	荒咬动作中↓↘→+A 或 C
百贰拾七式·八錆	荒咬往九伤动作中 A 或 C
	荒咬动作中→↘↓↙←+A 或 C
百贰拾五式·七濑	荒咬往九伤动作中 B 或 D
	荒咬往八錆动作中 B 或 D
外式·砌穿	荒咬往八錆动作中 A 或 C
百拾五式·毒咬	↓↘→+C
四百壹式·罪咏	毒咬中→↘↓↙←+A 或 C
四百贰式·罚咏	罪咏中→+A 或 C
九百拾式·鹤摘	↓↙←+A 或 C(龙射或虎伏)
★秘奥义 里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
最终决战奥义"无式"(三神技之一)	↓↘→↓↘→+A 或 C



■二阶堂红丸	
△旋转膝落	↑以外＋C 或 D
▲杰克小刀踢	→＋B
飞之技巧	跳跃中↓＋D
☆雷韧拳	↓↘→＋A 或 C
空中雷韧拳	跳跃中↓↘→＋A 或 C
真空片手驹	↓↙←＋A 或 C
超级闪电踢	→↓↘＋B 或 D
居合蹴	↓↘→＋B 或 D
反动三段蹴	→↘↓↙←＋B 或 D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→＋A 或 C
★雷光投	↓↘→↓↘→＋A 或 C
大发电者	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←＋A 或 C



主角队

■大门五郎	
▲玉溃	→＋A
头上拂	↘＋C
☆地雷震	→↓↘＋A 或 C
超受身	↓↙←＋B 或 D
出云投	←↙↓↘→＋A
切株返	←↙↓↘→＋C
天地返	近敌时→↘↓↙←→＋A 或 C
超大外割	近敌→↓↘＋B 或 D
根返	↓↘→＋B 或 D
里投	→↘↓↙←→＋B 或 D
★地狱极乐落	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←＋A 或 C
岚之山 根拔	近敌←↙↓↘→←↙↓↘→＋B 或 D
续·切株返	根拔动作中←↙↓↘→＋B 或 D
根拔里投	NOMAL 状态时，续切株返中→↓↘＋B 或 D
续·天地返	POWER MAX 时，续切株返中→↓↘＋B 或 D

龙虎之拳队



■坂崎良	
▲冰柱割	→＋A
☆虎煌拳	↓↘→＋A 或 C
虎炮	→↓↘＋A 或 C
	猛虎雷神刚击中时→↓↘＋A 或 C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←＋B 或 D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→＋A 或 C
猛虎雷神刚	↓↙←＋A 或 C
猛虎雷神刹	↓↘→＋B 或 D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋A 或 C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A 或 C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→＋A 或 C

■罗伯特	
▲龙翻蹴	→＋B
姣龙降脚蹴	→＋A
☆龙击拳	↓↘→＋A 或 C
龙牙	→↓↘＋A 或 C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←＋B 或 D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←＋B 或 D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→＋B 或 D
龙斩翔	→↓↘＋B 或 D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋A 或 C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A 或 C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→＋B 或 D

■坂崎由莉	
△燕落	↑以外＋C 或 D
▲燕翼	→＋B
☆虎煌拳	↓↘→＋A 或 C
空牙	→↓↘＋A 或 C
里空牙	重空牙着地时→↓↘＋A 或 C
雷煌拳	↓↘→＋B 或 D
飞燕疾风拳	↓↙←＋A 或 C
飞燕旋风脚	↓↙←＋B 或 D
★飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←＋B 或 D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A 或 C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→＋A 或 C

饿狼传说队

■特瑞	
▲后打	→＋A
步步高	↘＋C
☆火焰冲拳	↓↙←＋A 或 C
能量波	↓↘→＋A 或 C
碎石踢	↓↙←＋B 或 D
灌篮强击	→↓↘＋A 或 C
倒跃踢	→↓↘＋B 或 D
能量补充	←↙↓↘→＋B 或 D
★能量喷泉	↓↙←↙→＋A 或 C
高轨喷泉	↓↘→↘→＋B 或 D

■东丈	
▲低踢	→＋B
滑步	↘＋B
☆旋风拳	←↙↓↘→＋A 或 C
爆裂拳	A 或 C 连打
爆裂拳终结	↓↘→＋A 或 C
虎破脚	爆裂拳中↓↘→＋B 或 D
电光踢	←↙↓↘→＋B 或 D
黄金之踵落	↓↙←＋B 或 D
★死亡龙卷风	↓↘→↓↘→＋A 或 C
爆烈飓风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←＋A 或 C

■安迪	
▲上鳄	→＋B
上面	↘＋A
☆斩影拳	↙←＋A 或 C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→＋A 或 C
飞翔拳	↓↙←＋A 或 C
升龙弹	→↓↘＋A 或 C
空破弹	←↙↓↘→＋B 或 D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→＋A 或 C
幻影不知火	跳跃中↓↘→＋B 或 D
幻影不知火·上鳄	幻影不知火着地中 A 或 C
幻影不知火·下鳄	幻影不知火着地中 B 或 D
★超裂破弹	↓↙←↙↓↘→＋B 或 D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→＋A 或 C



怒之队





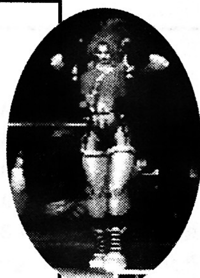
▶这个动作是拉尔夫在垂直小跳跃中的强踢。

■拉尔夫

招式	指令
☆机炮拳	A或C连打
格林机关炮	←蓄→+A或C
急降下爆弹拳	↓蓄↑+A或C
	跳跃中↓↘→+A或C
超级阿根庭攻击	近敌←↙↓↘→+B或D
拉尔夫踢	←蓄→+B或D
★超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←+A或C
骑马机炮拳	↓↙←↙↓↘→+B或D
宇宙幻影	↓↘→↓↘→+A或C

■莉昂娜

招式	指令
△黑登摔	↑以外+C或D
▲打击	→+B
☆月光锯	↓蓄↑+A或C
威武军刀	←蓄→+B或D
粉碎者	重威武军刀中→+D
X口径炮	↓蓄↑+B或D
涡旋发射器	←蓄→+A或C
眼之斩	↓↙←+A或C
耳环爆弹	↓↙←+B或D
★V字金锯	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A或C
旋转火花	↓↙←↙↓↘→+B或D
重力风暴	↓↘→↓↘→+A或C



▲胜利了

■克拉克

招式	指令
△跳入死亡湖	↑以外+C或D
▲断踢	→+B
☆机炮拳	A或C连打
凝固汽油弹	→↓↘+A或C(投技)
超级阿拉伯拉力赛阻止者	←↙↓↘→+A(投技)
旋转摇篮	←↙↓↘→+C(投技)
弗兰肯必杀投	→↓↘+B或D
超极阿根庭阻挠者	近敌时←↙↓↘→+B或D
烈火闪光肘	必杀投中↓↘→+A或C
★终结阿根庭攻击	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
奔袭投掷	←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D

超能力队



■椎拳崇

招式	指令
▲虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
☆超球弹	↓↙←+A或C
龙鳄碎	←↓↙+B或D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→+C
龙爪袭	跳跃中↓↙←+A或C
龙连打	近敌时→↓↘+A或C·A或C连打
★神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发动	近敌时↓↘→↓↘→+A或C
食肉僈	↓↙←↓↙←+A或C

■麻宫雅典娜



招式	指令
△精神射击	↑以外+C或D
▲连环腿	→+B
凤凰弹	跳跃中↓+B
☆精神力球	↓↙←+A或C
凤凰剑	跳跃中↓↙←+B或D
精神力反射	→↘↓↙←+B
伽玛精神反射	→↘↓↙←+D
划空光剑	→↓↘+A或C
空中光剑	跳跃中→↓↘+A或C
心灵传送	↓↘→+B或D
超级精神透	←↙↓↘→+A或C
★闪光水晶波	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
水晶超射	闪光水晶波动作中↓↙←+A或C
空中闪光波	跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
空中超射	空中闪光波动作中↓↙←+A或C
凤凰方箭	跳跃中↓↘→↓↘→+B或D

■镇元斋

招式	指令
▲醉步飘箪袭	→+A
☆飘箪袭	↓↙←+A或C
柳磷蓬莱	→↓↘+A或C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B或D
	醉管卷翁中→+B或D
	望月醉中→+B或D
醉管卷翁	↓↓+A或C
蝶袭桂鱼	醉管卷翁中→+A或C
望月醉	↓↓+B或D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
鬼醉酒	↓↘→+A或C
★轰栏炎炮	↓↘→↓↘→+A或C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A或C



女性格斗家队



■不知火舞

△梦樱	↑以外+C或D
▲红鹤之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大轮风车落	↓+A
☆花蝶扇	↓↘→+A或C
龙炎舞	↓↙←+A或C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
飞鼯之舞	↓蓄↑+A或C(按住键)
	跳跃中↓↙←+A或C
白鹭之舞	→↓↘+A或C
★超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B或D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A或C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A或C

■京

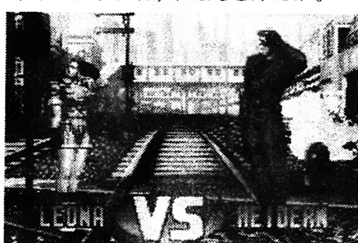
▲滑步踢	↘+D
☆毒蛇击	↓↘→+B或D
双击	↓↘→↓↘→+B或D
落地击	→↓↘+B或D
龙卷踢	→↘↓↙←+B或D
惊异玫瑰	→↓↘+A或C
妄想踢	→↘↓↙←+A或C
★幻像之舞	↓↘→↘↓↙←+B或D
沉默闪光	↓↙←↓↙←+B或D

■神乐千鹤

▲除活·铮铮	→+A
除活·瑜瑜	→+B
除活·淙淙	↘+B
☆百活·天神之理	→↓↘+A或C
贰百拾贰活·神速之祝词	→↘↓↙←+任意键
贰百拾贰活·祝词·天瑞	祝词中↓↙←+任意键
百八活·玉响之瑟音	↓↘→+A或C
贰百拾贰活·顶门一针	↓↓+任意键
★里八拾五活·零技之楚	↓↙←↘↓↙←+A或C
里面壹活·三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B或D

▼女性上场的时候，温文尔雅，麻宫以水手服登场的姿态令老牌玩家感动！而军人系列的莉昂娜和哈迪兰，见面后未出手，先用左手敬礼，可说是魅力无限。





金家藩队



■金家藩

▲多拉打击	→+A
定位打击	→+B
☆飞燕斩	↓蓄↑+B或D
半月斩	↓↙←+B或D
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B或D
流星落	←蓄→+B或D
空砂尘	↓蓄↑+A或C
霸气脚	↓↓+B或D
三连击	↓↙←+A或C(可三次)
★凤凰脚	↓↙←↙→+B或D
空中凤凰脚	跳跃中↓↙←↙→+B或D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙←+B或D



▼98中的铁球在性能上发生了一定的变化。

■陈可汉

▲轮逃	↘+A
☆铁球粉碎击	←蓄→+A或C
铁球大回转	A或C连打
铁球飞燕斩	↓蓄↑+B或D
大破坏投	→↘↓↙←→+A或C
★铁球暴走	↓↘→↘↓↙←+A或C
铁球压杀	↓↘→↓↘→+A或C

■蔡宝健

▲二段斩	→+A
通魔蹴	→+B
☆龙斩疾风斩	↓蓄↑+A或C
飞翔空裂斩	↓蓄↑+B或D(按住键)
飞翔脚	↓↘→+B或D
旋风飞猿刺突	←蓄→+B或D
方向转换	刺突或裂斩动作中方向键加攻击键
疾走飞翔斩	←蓄→+A或C
回转飞猿斩	↓↙←+A或C
奇袭飞猿空	回转飞猿动作中A或C
★真!龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D

特别参赛队



■玛丽

▲大锤击	→+A
上升之箭	↘+B
双滚	→+B
☆旋转下落	↓↘→+B或D
玛丽蜘蛛	↓↘→+A或C
指天回旋脚	←蓄→+B或D
俱乐部飞标	指天回旋脚击中后↓↘→+B或D
垂直之箭	→↓↘+B或D
玛丽掠夺	垂直之箭击中后→↓↘+B或D
玛丽翻脸	↓↙←+B
头部飞弹	↓↙←+D
回身真落	近敌时→↘↓↙←→+A或C
★玛丽台风	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
野玫瑰	↓↘→↘↓↙←+A或C
动感闪光	↓↘→↓↘→+B或D

■山崎龙二

▲打刺	→+A
☆蛇使上中下段	↓↙←+A或B或C(可储劲)
蛇使 CANCEL	蛇使储劲中 D
施虐	←↙↓↘→+B或D
倍返	↓↘→+A或C
制裁之匕首	→↓↘+A或C
爆弹	近敌时→↘↓↙←→+A或C
淬火	→↓↘+B
踢砂	→↓↘+D
★断头台	↓↘→↓↘→+A或C
射杀	近敌时→↘↓↙←→↘←+A或C连打

■比利

▲大回转蹴	→+A
棒高跳蹴	→+B
☆三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	上式中↓↘→+A或C
旋风棍	A键连打
集点连破棍	C键连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋圆杀棍	→↓↘+A或C
★超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

大蛇队



■七枷社

▲标准大锤	→+A
滑步踢	→+B
☆飞弹强力锤	→↘↓↙←+A或C
升龙决斗	→↓↘+A或C
敲大锤	↓↙←+B或D
喷气反击	←↙↓↘→+A或C
喷气反击·钢	上式击中时↓↘→+A或C
★百万大锤蒸汽	↓↙←↙↓↘→+A或C·A或C连打
最终冲击	↓↘→↓↘→+A或C(可按住储劲)

■夏尔米

▲夏尔米站立	→+B
☆夏尔米螺旋打	(必杀投)近敌←↙↓↘→+A或C
夏尔米鞭笞	(必杀投)↓↙←+A或C
夏尔米重炮	(必杀投)←↙↓↘→+B或D
夏尔米旋转踢	↓↙←+B或D
夏尔米叠加	(必杀投)→↓↘+B或D
夏尔米的天真	在必杀投的动作中↓↘→+B或D
★夏尔米闪耀	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
夏尔米狂欢	近敌←↙↓↘→←↙↓↘→+A或C

■克利丝

▲针刺	→+A
颠倒混乱踢	→+B
卸下踢	↘+B
☆滑触	↓↘→+A或C
猎杀的空气	→↓↘+B或D
射杀舞者突刺	→↘↓↙←+A或C
射杀舞者舞步	→↘↓↙←+B或D
舞者之章	跳跃中↓↘→+B或D
乱冲	↓↘→+B或D
方向变换	→↓↘+A或C
★滑行踩踏	↓↙←↓↙←+B或D
连续滑触	↓↘→↓↘→+A或C





八神庵队



■八神

▲外式·梦弹	→+A·A
外式·轰斧阴 死神	→+B
外式·百合折	跳跃中←+B
☆百式·鬼烧	→↓↘+A或C
贰百拾贰式·琴月 阴	→↘↓↙←+B或D
百贰拾七式·葵花	↓↙←+A或C(可输入三次)
屑风	近敌时→↘↓↙←→+A或C
百八式·暗勾手	↓↘→+A或C
叁百拾壹式·抓节	→↓↘+B或D
★禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+A或C
里百八式·八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A或C

■麦卓(MATURE)

▲CREMATORY	→+B
☆死亡之爪	↓↙←+A或C(可连续输入三次)
大金属	↓↙←+B或D
秘书决定	↓↘→+A或C
秘书支出	←↙↓↘→+B或D
SACRILEGE	→↓↘+A或C
晶莹的眼泪	↓↘→↘↓↙←+A或C
★天堂之门	↓↙←↙↓↘→+B或D
死亡之光	↓↘→↓↘→+A或C

■薇思(VICE)

▲魔式攻击	→+A
☆大外割	↓↙←+B或D
狂波怒吼	跳跃中↓↙←+B或D
鹿典之舞	近敌时→↘↓↙←→+A或C
DACIDE	←↙↓↘→+B或D
侧面袭击	近敌←↙↓↘→+A或C
MEIHEM	↓↙←+A或C
悲观厌世者	上面二式动作中↓↘→+A或C
★不屑赚取	近敌时→↘↓↙←→↙←+B或D
环面攻击	↓↘→↓↘→+A或C

老爸队

■哈迪兰



△垂直驱动	↑以外+C或D
▲妙打	→+B
☆除草者	←蓄→+A或C
月光	↓蓄↑+A或C
颈部错位	↓蓄↑+B或D
风暴制造者	近敌时→↘↓↙←+A或C
谋杀制造者	→↘↓↙←+B或D
★终结者	↓↘→↓↘→+A或C
黑登谢幕	↓↙←↙↓↘→+B或D



老头子队员理应更厉害吧？草雉柴舟的轰槌是无法蹲防的中段技，头槌却不是中段招式；当打出强的炎重，于第二发以后再接着用弱鬼烧加以追击。而“下强K·→+B”可以很好地连携。

■草雉柴舟

▲外式·轰槌	→+A
外式·头椎	→+B
☆百八式·暗勾手	↓↘→+A或C
百式·鬼烧	→↓↘+A或C
四百贰拾七式·神悬	→↘↓↙←+B或D
百拾式·铊车	→↓↘+B或D
七百贰拾式·炎重	↓↙←+A或C(可连续输入两次)
★里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
千百贰拾七式·都牟割	↓↘→↓↘→+A或C

■坂崎琢磨



瓦割为中段技，翔乱脚无法防御，霸王至高拳可以集气，猛虎无赖岩具有防反的特性。

▲鬼车	→+A
瓦割	→+B
☆虎煌拳	↓↘→+A或C
斩烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	↙蓄→+B或D
翔乱脚	→↘↓↙←+B或D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A或C(可按键储劲)
猛虎舞赖岩	↓↙←+A或C
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
真·神鬼击	近敌时↓↘→↓↘→+A或C



运动员队

从电玩榜的投票来看，部分玩家对美国运动员队似乎不太满意。SNK通过调查发现运动员们的人气很高才决定在98中启用他们的。





◀比罗德曼的动作还夸张

■拜仁·巴特勒(BRIAN BATTLER)

招式	指令
▲秃鹰击	跳跃中↓+A
☆布莱恩飓风	←↙↓↘→+A或C
超级打击	←↙↓↘→+B或D
残酷身躯压	跳跃中↓↘→+A或C
布莱恩锤	↓↙←+A或C
老虎出山	布莱恩锤击中后←↙↓↘→+A或C
侍魂炸弹	老虎出山中↓↓+A或C
肩顶	老虎出山中↓↓↓+B或D
打击者与炸弹	肩顶中↓↑+A或C
双锤	布莱恩锤击中时↓↙←+A或C
敌敌畏	双锤中↓↙←+A或C
摇滚打击	→↓↘+B或D
★老大出手	↓↘→↓↘→+B或D
美式足球击	↓↘→↓↘→+A或C

■洛奇·古洛巴(LUCKY GLAUBER)

招式	指令
▲扣篮落地	跳跃中↓+A
洛奇踢	→+B
☆死亡跳跃	↓↘→+A或C
洛奇景象	↓↘→+B或D
回转急停	↓↙←+B或D
死亡灌篮	↓↙←+A或C
死亡投	↓↓+任意键
死亡回合	→↓↘+B或D
★地狱爆弹	↓↘→↓↘→+A或C
洛奇超杀	↓↘→↓↘→+B或D

■哈维D(HEAVY D)

招式	指令
▲铁锁冲	→+A
☆R.S.D	↓↘→+A或C
勾拳	↓↘→+B或D
花儿的灵魂	↓↙←+B或D
阴影	↓↓+A或C
组合上篮	↓↙←+A或C(可输连续入两次)
投手攻击	近敌时→↓↘+A或C
★我疯了	↓↙←↙↓↘→+A或C
银弹终结	↓↘→↓↘→+A或C(可储劲)

★★★KOF98隐藏角色的使用方法

在选人画面中，将光标移往以下12名有关角色之中，然后按住开始键来选择角色，便可以使用拥有反面特性的隐藏角色。他们是：

草雉京、特瑞、安迪、东丈、坂崎良、罗伯特、坂崎由莉、不知火舞、比利、七枷社、夏尔米、克莉丝。

这些隐藏角色的招式相对于98原版角色的招式有所增删，增加的招式取材于SNK以往的游戏之中。“反面”角色们的整体性能都已不同于98原版，招式的平衡度上做了调整。

别忘了那两名编队角色！

■卢卡尔

招式	指令
▲双秃鹰	→+B
☆烈风拳	↓↘→+A或C
凯撒波	→←↙↓↘→+A或C(可储劲)
裁剪者	→↓↘+B或D
黑暗制裁	↓↘→+B或D
上帝保佑	→↘↓↙←+A或C
★巨人压杀	↓↘→↘↓↙←+A或C
死亡尖叫	↓↘→↓↘→+B或D



■矢吹真吾

招式	指令
▲外式·轰斧 造型	→+B
☆百式·鬼烧未完成	→↓↘+A或C
荒咬未完成	↓↘→+A
毒咬未完成	↓↘→+C
胧车未完成	↓↙←+B或D
真吾踢	←↙↓↘→+B或D
肘落	↓↙←+A或C
真吾版·吾式·花研	近敌时→↓↘+B或D
★外式·驱凤麟	↓↘→↓↘→+A或C
燃烧真吾	↓↙←↙↓↘→+A或C

以上技表，已与日本街机专门志“GAMEST”所提供的技表对照校验。大家可以看出，许多人物的招式都增加了。另外，第9期中街霸ZERO3中，个别人物的出招有误，请读者原谅。现更正于下：

●本田技表中的最后一式应为：

大蛇碎　近敌时摇杆两圈+P

●嘉米的最后一式应为：

毒蜂同伴　↙蓄↘↙↘+K(LV3时)

●苏杜姆的最后一式应为：

天中杀　近敌时摇杆两圈+P

次世代天空

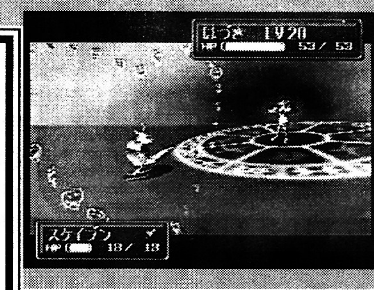
光明力量3·剧本2

猎物是神子

多元角色 多元战斗

由于"剧本2"与"剧本1"的间隔较长，因此难免会令人产生"接不上"的感觉。我想不少玩家就是因此而对今作颇有微词的吧。不过，平心而论"猎物是神子"还是体现了土星的潜力，同时也让玩家再次看到了"光明"系列的一贯实力。

SS 厂商:SONIC 类型:S·RPG
发售日:98年6月25日



"光明"系列的第4弹——"猎物是神子"

故事发生于一个名叫帕米其亚（パルメキア）的地方，主要由阿士比利亚（アスピニア）共和国及帝斯多利亚（テストニア）帝国这两大势力所统治，因帝国想要侵占两国间的地方巴拉特（パーランド）而与共和国的关系恶化，中立国莎拉巴特（サラバンド）为了避免发生战争，提出在她的境内举行和平会议。在会议途中发生了共和国军挟持帝国皇帝的事件，但这件事的真相是邪教团派人假冒共和国国王比多利（ベネトレイム），想借着挟持帝国皇帝这件事挑起两国间战争。主角圣比奥斯（シンビオス）和真正的国王比多利一面要逃避帝国军的追击，另一方面要查出事件真相。在调查途中发现帝国皇室正在明争暗斗，而且共和国的内部也非常不安定，经济面临崩溃……当圣比奥斯回到共和国附近时，王都已被帝国二王子阿洛格特（アロガント）侵占了，为了夺回首都，圣比奥斯与阿洛格特和他的巨神战士作了最终决战并取得了胜利，夺回了王都。就在众人开始复兴共和国之际，帝国皇帝及三王子美迪奥为报二王子被杀之仇而亲率大军杀至，一对各怀理想的朋友圣比奥斯和美迪奥将要面临一场无奈的命运之战。

剧本二所要讲述的，就是以帝国三王子美迪奥经历的事，从另一角度观看此场战争。

第一章——第三王子之旅

BATTLE 1:未明的阴谋

主角美迪奥（ミメテイオン）因母亲的事闷闷不乐，骑士奇比路（キャンベル）过去安慰了他两句，魔法师丝迪（シンテシス），僧侣乌达（ウリユド）和军师基达（グランタツス）也正在为此担心不已，从谈话得知美迪奥的母亲只是一介平民，因此一直被母亲是贵族的大王子及二王子看不起。突然基达嗅到了一阵火药味，正觉古怪之时一班蒙面人出现，为了知道他们携带火药的动机，美迪奥决定生擒他们。

战略指南：

这一战难度很低，可以好好练练手，击碎右下方木桶可得元气面包，注意拿宝箱时要先击破旁边的木桶，然后在战斗以后取得即可。

BATTLE 2:战争的开端

胜利后正想盘问邪教的小头目，却让他用瞬间移动逃掉了。由于担心他们的目的是来破坏和平会议，所以我方便分成两小队去城中调查，途中遇到共和国的人与帝国士兵在吵斗，为了防止事端升级主角出面调解，也在此认识了共和国军的圣比奥斯。突然城内发生了爆炸，双方见此亦不便多谈而返回各自阵营，另一方面丝迪和乌达看到帝国军的古尼路（クリユクル）将军与一陌生祭师有神秘交易。同时美迪奥正和二位皇兄及各位将军谈论刚才的爆炸事件，突然古尼路将军出现了，他说共和国军挟持了皇帝多美利特（ドミネート）。虽然美迪奥提出疑点，但二位皇兄却决定向共和国军宣战，并奚落美迪奥一番，然后交给他一个捕捉共和国余党的小任务。

在出城之前，丝迪和乌达赶到，告之刚才古尼路将军的古怪行为，出城后发现了古怪祭师一伙人捉着皇帝准备逃走。为了救下父皇，美迪奥决定追捕他们。如果你在剧本1的BATTLE2中成功保护了加洛舒（ガロツシユ），只要到城中一间屋外有鸟笼的房子里面就会有一少年送给你防御指环（シルバーリング）。

战略指南：

开始时两名祭师会脱离战场，不用理他，先消灭右上方的敌人，再消灭左边的敌人，修整一番后再去打上方的古尼路兵，注意丝迪的魔法对付他们很有效，不妨把MP留到这里再使用。

BATTLE 3:巴鲁沙漠村的伤兵们

主角一行来到巴鲁沙漠村（バルサモ町）调查共和国军的下落，突然村中的沙井发生了爆炸，走到井旁的小屋看见一对爷孙，原来他们为协助共和国军从井中逃走后免被追击而把沙井炸毁了，把宝箱里的湖上遗迹地图取走当赔偿吧。在村中右下方的本阵中，弓骑兵奥路（ウオルツ）因伤不能活动，用消毒草为他治疗后他便会加入，与另一名战士雷哥（ロック）对话后他也会加入。

战术指南：

开始时并不难打，我方可兵分两路，注意让两位新加入的战士多得些经验值，在接近湖上遗迹后会出现敌方的援军，先用弓骑兵干掉两只蝙蝠，然后等我方从遗迹中出来再对付右方的邪教僧，先用主角把不会用魔法的引下来干掉，再打其它四个，应该采用一拥而上的战术，不要给敌方留下反击的机会，还要注意不要将我方站成十字型。

湖上遗迹攻略：

当第一个伙伴调查遗迹后，躲藏着的盗贼就会出现抢先进入，因此我军要先集中在遗迹四周后再派队友进入。进入遗迹后只有一直走（沙地）才能追到盗贼，所以要派不受沙地影响的战士雷哥第一个进入（让在雷哥之前移动的队友携带地图调查遗迹，然后马上让雷哥进入），然后再派丝迪取右下方的宝箱。

BATTLE 4:盗贼之村达斯多(ダステイ)

经过多场战斗后我军已经相当疲惫，虽然斯达多村是著名的盗贼聚集地，但美迪奥仍决定在此休息一晚再出发。第二天清早我们发现与挟持皇帝有牵连的女祭师巴沙达（バサンダ）也留宿在此，她听到手下报告说帝国的史比迪度（スピリテツト）将军在附近后就匆匆向盗贼首领史拉夫（サラフ）告别了。在酒吧二楼的露台，我们看见史拉夫的部下报告圣比奥斯军坏他好事的消息，复仇心切的他便率众去追击圣比奥斯了。若在剧本1的巴鲁沙漠村旅馆二楼璋隐藏房间中救过帝国弓兵巴兰特（バーナード），只要出露台后再返回，他就会出现并加入我军，然后再到史拉住的地方取得力量手镯后便可离开村子。

战略指南：

我们为追击圣比奥斯而决定走山道捷径，在此遇到了共和国军的残兵。此战没什么难度，只是地势的高低对弓箭手比较有利，但是弓箭手的防御力很低，不可放得太靠前。石头里可能有宝物，战斗时不妨检查一下。

BATTLE 5:顽固的巴利安特将军

终于来到了火车的交汇点，突然看见想投奔共和国的帝国难民正被共和国的宪兵队和巴利安特（バリアント）将军围攻。美迪奥决定伸出援助之手。此时圣比奥斯军赶到并劝巴利安特停止战斗，但顽固的他不肯屈服，于是我们决定对付巴利安特里，而圣比奥斯负责共和国宪兵团。

战略指南：

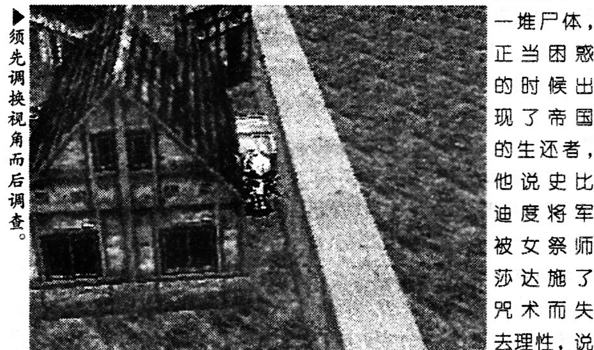
开始时不要走得太靠前，可以让主角把敌人一批一批地引过来再逐个消灭，然后加满 HP 去打 BOSS，轻松！

圣比奥斯表明清白后，美迪奥也相信挟持皇帝一事不是他们所为，为了知道是谁挑起了战争，美迪奥决定到巴拉当镇（バーランドへ町）找尼路亚斯（レリアンス）将军借船出航。

第二章——叛乱者们的策略

BATTLE 6:夺船之战

来到阿拿吉古村（アナフエクト）村附近的草原，我们发现了一堆尸体，正当困惑的时候出现了帝国的生还者，他说史比迪度将军被女祭师莎达施了咒术而失去理性，说完便惨叫一声消失了。无计可施的情况下我们也只有先去附近的村子去打探情报了，穿过一间宿屋，我们听到两名共和国士兵谈到史比迪度将军落入莎达圈套的事，而保路科特（プロフオント）将军也要向村长借船。我们来到村长家附近，看到保路科特正与船长吵闹，原来船长不想把船借出而保路科特要硬抢。为了借船，上吧！



▶须先调换视角而后调查。

战略指南：

因副官施多拉（ステラ）会用炮弹炸掉左边的路，所以我军要从右方前进，敌人不强，但要注意敌方的魔法师。将小喽罗全部干掉后，主角可与同伴交谈决定是否放过施多拉，放过她的话她便会劝保路科特与我们一同坐船，但是他死也不答应。若杀掉她保路科特，会扬言此仇他日必报。笔者建议选择放人（就算杀掉他也得不到多少经验），以后他会报恩的。

BATTLE 7:

我们在村外遇到了鸟人谢路（ゼロ），原来他是圣比奥斯派来协助我们的。突然间树林出现了二王子心腹卡谢路将军的伏兵，他说美迪奥因为刚才放了共和国将军而要逮捕他，我军当然要反抗到底。

战略指南：

此战中敌方会用二级冰雪术的魔法师非常厉害，我军切不可站在一起，在他使过一次魔法后就要立刻将其干掉，其他的敌人不太厉害，我军足以应付。

BATTL8:地下洞窟之战

军师基达加觉得刚才的士兵不像在逮捕我军，简直像要消灭我军似的，但现在最重要的是尽快到巴拉当镇，根据村长说的，我们进入了秘密的地下洞窟。刚一进调整，就有一个男人从瀑布外跌了进来，接着又有一名忍者少女赶至，原来那个男人是她的父亲。这时谢路发觉那名男子脚下的岩石松动了，虽然他用了最快的速度，但那名男子还是摔了下去，不肯放弃的谢路飞下去救人了，而我们要面对突如其来的怪物。

战略指南：

此版的地形高低及狭窄的道路令我军行动很不方便，而且真正要应付的敌人不是刚开始的一伙，而是以后分四次出现的增援。先派两人走最上层去取宝箱，主角跟着女忍者走，与其对话后她会加入我方，以后就没什么难度了，下方出现的 BOSS 虽然魔法厉害，但 HP 很少，两下即可搞定。（注意一定要让女忍者活着）

BATTLE 9:野外怪物的袭击

那位女忍者名叫叶月（ハツキ），虽然成功地保护了她，可惜谢路救她父亲上来时他已奄奄一息了，待留下要叶月协助美迪奥的遗言后便去世了。出山洞后天已经入黑，我们决定到附近的沙拿达（ラインサイド）村休息。第二天清早乌达在村中打探到共和国和帝国军同行的消息，一脸疑惑的美迪奥决定先与圣比奥斯会合。出村前可先到共和国本阵的大瓶里取得饲料，再到鸡棚对母鸡（不动的那只）使用，带它返回本阵后它会待在我军。

战略指南：

此战较为简单，敌方没有魔法师，也没有 BOSS，先到遗迹取得宝物，再到上面干掉敌人增援即可。

河川遗迹攻略：

此战要派出人马骑士奇比路及鸟人谢路，叶月也可加入从旁边助攻。奇比路先从左边进攻，有一个盗贼会突然改路往右逃走，此时谢路和叶月便可沿直线前进狙击他，取得三件宝物后即可离开。

BATTLE 10:营救圣比奥斯军

战斗后基达加说帝国的艾露比莎姆（エルベセム）神的守护力变弱了，因而令四周的怪物活跃起来，但时间紧迫的我们已无暇顾及这些了，当我们来到共和国国境的吊桥时，看见在共和国内极负威名的加查路（ガーゼル）将军布下战阵想要伏击圣比奥斯，与此同时我们也被共和国发现，为救圣比奥斯此战在所难免。

战略指南：

此战敌人颇多（调查右边独立的柱子可发现冶炼石，但只有魔法师能对我方构成威胁，尽快消灭他即可。战斗后期会出现圣比奥斯一方的剧情，艾乔路（エキユアル）将军想将吊桥弄断来消灭圣比奥斯，但加查路见他的部下仍在桥上就把艾乔路推下山崖来加以阻止，现在只剩下他的副官与我们战斗了。对付他的方法是将其两旁的木桶打碎然后从四面夹击他，很 EASY 的。

第三章——遥远的巡礼之路



BATTLE 11:大木通路之战

我们行军直至深夜，在前方村落投宿的时候，遇到了邪教团夫沙姆（ブルザム）四祭司之一的风之哥利亚当（ゴソアテ），但他否认自己与邪教团有关，并询问美迪奥有没有见过一个名叫古拉斯亚（グラシア）的银发少年，美迪奥摇了摇头，然后他又告诉美迪奥比少年就是艾露比莎姆神的子孙，说完就与他的部下消失了。

第二天清早丝迪发现此村的村民外表奇特，美迪奥一打听发现此村叫史达保（スタンプ），是妖精们聚集的村落，他们与世无争的宁静生活与我们形成强烈对比。沿绳梯爬上可到达大木的妖精住所，在其中有一个被木箱围住而无法进入的出口，其实只要上到二楼调查一个紫色的桶即可下到那个出口，在箱子中能找到加全员 MP 的宝物。走到底后突然听见少女的悲鸣，同时门内走出一位名叫达比度（ダビデ）的男人，原来那名少女是他的情人，我们答应帮他救出少女。

战略指南：

开始时只有美迪奥、奇比路及达比度参与战斗，注意敌人攻击会带有毒性，应买一些消毒药草再回来战斗，当三名战士全部走出去后会来到大木的外面，其余的同伴也会出现在另一地点继续战斗。当消灭了各自的敌人后会回到大木战场，逐一清除喽罗再集中围攻 BOSS 狼人，它的攻击力及防御力虽高，但在我军的密集进攻下也变得不堪一击了。

打败狼人后它会对我军说邪教团四祭司之一的哥利亚当己向帝国进发，其余的二名祭司菲亚路及特诗妮（デスヘレン）仍留在此指挥战斗，在恐吓我军说四祭司如何厉害恐怖后它就死去了。

BATTLE 12:拯救精灵师赫度芭

到大木之回廊出口会遇到邪教团祭司菲亚路及特诗妮，他们挟持着达比度的女友赫度芭（ヘドバ），要兵美迪奥说出古利诗亚的去向，其后便命令部下将赫度芭催眠，要她与情人战斗。

战略指南：

此战甚为艰难，赫度芭的二级冰雪术极其厉害，但是不能杀死她，因此我军不能聚在一起，还要注意黑色邪教僧的攻击会带有毒性。待赫度芭的魔法用完再去攻击 BOSS 绿色蒙面邪教僧，只要消灭他便可救回赫度芭。

BATTL13:巴拉当西平原之战

赫度芭回复自我后，特诗妮再次出现，但以我军现在的实力不能与她抗衡，这时一名貌似恶魔的人加鲁姆（ガルム）突然出现，破了特诗妮的魔法后警告她立即离去，接着他说夫沙姆教的目标其实是处于圣都艾比西姆的（エルベセム）的比沙西姆之杖，而拥有此杖者正是神之子古利诗亚，虽然不知他是敌是友，但美迪奥仍向他道谢，加鲁姆离去后赫度芭说从他身上感到一阵恐怖的气息。离开大山之通道后我们终于到达巴拉当镇，可是邪教团亦在此时伏击我军。

战略指南：

美迪奥可用魔法回到村子中达比度初次出现的房间内取得"千泻遗迹之地图"再到战场继续战斗。

此战很简单，敌人不多而且实力也不太强。战斗中上几战的佣兵祖利安突然出现，原来他被加鲁姆击落瀑布后大难不死，见美迪奥正在对付邪教团，他也决定加入战斗。

BATTLE 14:老骑士多哈特

战斗刚一结束，尼路亚丝将军就驾驶巨船史基托（ツーゲ）号出航了，众人只好先到巴拉当镇看看。在镇中当守卫听到我们准备等潮退后前往圣都时，立即把入口封死不准我军离去，原来昨日圣都发生了异变事件，尼路亚丝派去调查的军队也音讯皆无，因此禁止前往圣都。无计可施下达比度说当年此地领主托拉尔（ティーフニイ）被帝国军包围时他突然失踪一事，从此推测这馆内可能有秘道离开巴拉当镇。在村中一个不易被发现的木箱内和天台上可找到冶炼石。

在领主之馆的地牢里我们见到了共和国骑士多哈特（ドンホート），将地牢入口处的木台上取得钥匙后再到多哈特的监牢门处使用，他便会带我们从秘道离开巴拉当镇。（调查旁边的兽头可得勇气面包）

战略指南：

先到左边取得宝物后再进入战场，因多哈特的骑士资格很深，他只作为 NPC 出场。

此战开使后敌方援军会不断出现，但不太厉害，也没有 BOSS 出现，在右方遗迹内取得宝物再消灭敌人即可过关。

千泻遗迹攻略：

此战要由丝迪，奇比路负责夺宝，但我军只要接近遗迹附近的草地盗贼就会进入夺宝，所以切不可轻举妄动，要等奇比路、丝迪接近时再进入遗迹。

遗迹内四周的骷髅战士会站着不动，所以没有阻挡我去路的不用理会。奇比路有足够的机动力取得下方宝箱后再截击想逃跑的盗贼，丝迪则负责帮奇比路开道，她的火系魔法对骷髅战士和盗贼相当有效。

BATTL15:通往圣都之路

我们来到了通往圣都的必经之路，但潮水未完全退去，道路狭窄对行军十分不利。由于协助神子之事刻不容缓，我军必须继续前进。

战略指南：

此战地形对骑士十分不利，但对战士和魔法师的影响不大。战斗初期要注意女妖魔的扰乱攻击，一旦有人中招要立即用消毒草解毒。一路前进海上会不断出现八爪鱼之爪，HP 在 20 以下的队员最好不要靠近海边，它们可能会将你一击致死。战斗中段鸟人谢路会再次出现，他警告美迪奥前方有一异物，并受圣比奥斯所托带来艾比西姆宝珠（最好先把宝珠交给美迪奥）。继续向前，那只怪物果然出现了（用宝珠在它面前使用后攻击才会有效），攻击它时用战士和火系魔法比较有效。

第四章——污浊的圣地

BATTLE 16:拯救村民之战

终于来到了艾比西姆，但圣都内的村民对美迪奥军不大友善，原来最近帝国军内有多人与邪教团有密切关系，而且昨日又发生了爆炸事件，令村民觉得我军也和邪教团有关，村长更是对我们的提问守口如瓶。离开村镇后我军遇到了邪教僧军队，还说他们占据神殿只为护送神子，简直是胡说八道。这时出现了一位僧侣，名叫希娜（ヘラ），她是为了解放被邪教团捉去作人质的村民而离开神殿的，多哈特此时会提出用自己来诱敌以掩护我军救出村民，美迪奥见他如此英勇便答应下来。

战略指南：

此关的主要目的是保护希娜和五位村民，开使时希娜要用自己作盾牌来保护村民，而我军速度快的如美迪奥、叶月和基达加要尽快赶去救五位村民，此后敌军会一拥而上，骑士和魔法师只要消灭一次敌方就会派出增援，所以只要将五位村民放到安全位置就可以不停地挣经验了，让等级较低的鸟人谢路尽快升级转职吧。（注意要让希娜活着她才会加入）

BATTLE 17:神殿的守护神

战斗后村长为答谢美迪奥会邀请我们回村子休息，到村长家后，他说在神殿外的宝物库有一名叫比路尔（ピロイ）的守护神，只

要有一件名叫比路尔之眼的道具便可唤醒他，取得他家里的"宝物库地图"后再在村中找到一名刚才受我军保护的青年，从他手上可取得比路尔之眼。若他在刚才的战斗中被杀，调查他被杀的地方也可得到此道具。

我军来到神殿外发现四祭司之一的菲亚路已经来了，而且正准备前往神殿强迫神子交出神杖，他向美迪奥挑衅一番后就离开了。此时守护神殿的装置哥亚（**コア**）突然发动，一名蒙面邪教僧惨被电死，前往神殿的战斗正式展开。

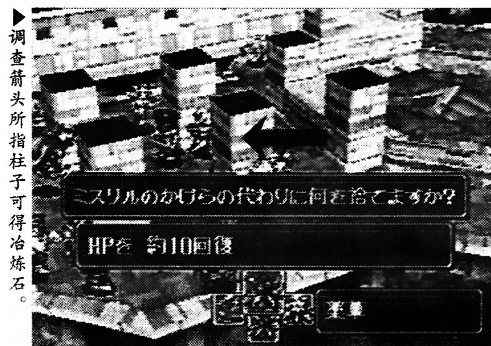
战略指南：

此场最烦人的就是那六座不能攻击的哥亚，它们的击攻范围及射程非常大，很容易被它打到，减少被电的方法是沿着墙边前进。（可以多买一些药草以备急用）先去宝物库取得宝物，然后前进消灭骑士和地狱犬（注意地狱犬的攻击会带有毒性），BOSS四周的魔法师很麻烦，要先灭之再合力攻击BOSS。

神殿宝物库攻略：

当我军有队员进入宝物库，附近会有四名援军出现阻止我军进入，要先消灭他们才行。

此战要派出鸟人谢路、丝迪和奇比路（让谢路拿宝物库地图）。谢路应尽快飞到前方调查两个亮点打开左边的门让同伴通过沙地，消灭一个盗贼后另一个会在出口处站着不动，不要着急，先打碎木桶拿宝物然后再消灭之不迟。



▶调查箭头所指柱子可得冶炼石。

BATTLE 18：拯救神子之战

我军以最快的速度赶往神殿，但巴沙达和特诗妮早已在此守候多时了，而菲亚路正在神殿地下强迫古拉斯亚解开神像的封印。此时帝国军队的执行死刑部队宁巴特（**レインブラッド**）突然出现，他们是奉命来带走神子和神杖的，若防碍他们执行任务就算是王子美迪奥也要铲除。

战略指南：

先取得前方的冰雪珠到冻结点使用，再走到楼下即可到达神殿地下，注意取宝箱的队员要有较高的HP，否则特诗妮一个魔法就能让他归天。冻结点每一回合会融化一次，使用冰雪珠的同伴将无法进入，因此魔法师赫芭度要留在入口外面使用冰雪魔法才能使他进入。（调查独立的柱子可得冶炼石）

神殿地下攻略：

我们来到神殿地下，看到菲亚路为了得到神杖，不断地向古拉斯亚施雷电魔法，我军当然要尽快阻止他。

此战较简单，敌人不多，也是常见的那几种，注意攻击BOSS前要先干掉两侧的魔法师。

消灭菲亚路的部下后他仍然挟持着神子，还威胁说再不解开封印，等宁巴特部队来到时全都得死。神子为了保全大家，决定解开神杖封印，此时宁巴特的部队赶到，不过我们也及时拿到了神杖。突然强光一闪，菲亚路和宁巴特部队昏了过去，原来是神杖放出了巨大的能量将他们击昏了。为了防止宁巴特部队醒来后对我军不利，我们从秘道离开了神殿。

BATTLE 19：海上炮击战

离开神殿后我们上了史基托号巨舰，在船上尼路亚斯谈到了现在各方的状况，他认为帝国军的高层人物与邪教团有牵连而最可疑的人就是二王子阿洛格特，因为以前他追击邪教团的船只时遭到古尼路将军的舰队艾捷基达号的攻击，以后在质问二王子此事时他说古尼路误认为史基托号是邪教团船只。此时他的助手奥丝汀（**オネステイ**）调查到帝国军正准备由莎拉巴特镇的南方入侵共和国的薄弱地点赫多拉特（**ヘツドランド**），谈到此时他觉得很疲倦，尼路亚丝请他到自己的房间休息。我军在船上休整一番后（在多个箱子中可找到冶炼石）来到菲亚路的监牢，此时他突然醒来，并说古尼路的舰队马上就要来消灭我们，接着便用魔法逃走了。回到甲板看见艾捷基达号果然在我军附近，王子阿洛格特命令史基托号众人快将神子及神杖交出，不然就发炮攻击，我军为保护神子，与艾捷基达号展开一场海上炮击战。

战略指南：

此战要先派HP较高的雷哥去前方炮台担任炮手，并派魔法师给予加血，其余队员要站在离敌舰较远的地方以减少掉血。敌方的飞翼骑士会不时飞近，弓箭手要及时消灭他，而后方的炮台在敌舰接近时方可使用。将敌舰的炮台全都消灭后，古尼路将军便会下令接近我军发动白刃战。

BATTLE 20：舰上白刃战

战略指南：

我军要先消灭沿桥过来的敌人再往前走，防御力较差的同伴不能抢先上桥，走到桥头时补充HP。冲到船头消灭一批喽罗后古尼路会下来进行攻击，他具有一击必杀的能力，因此不能把防御力差的同伴放得太靠前。围住古尼路将其消灭后假冒阿洛格特的邪教僧会在此时表明身份，他的防御力很高，用魔法来对付他比较好。

邪教僧死前说奥丝汀正被困在船仓里，我军前往后发现奥丝汀是菲亚路假扮的，而且他还用计把尼路亚斯将军困在船仓的监狱里。这时大王子的军师宝路氏比（**ブレスビイ**）赶到，说有一飞行物体在帝国上空放雷电魔法。神子说他有办法阻止他，并愿意跟宝路氏比前往帝国，祖利安及多哈特也愿意随行，而施路也决定尽快飞往哥利加露特（**コラガルト**）找菲亚路，美迪奥则要继续找寻其父王的下落。

第五掌——被捕的第三王子军

BATTLE 21：释放同伴之战

来到莎拉巴特镇的美迪奥军正在本阵中讨论局势，奥丝汀说从她观察所知，此地的总督古拉比（**グラビー**）是个吸取民众财富而自肥的人，奇比路和基达加也觉得他与各邪恶事件有关。

到中央酒吧的天台上可遇到骑士阿沙（**アーサー**），他问美迪奥是否需要他的帮助，答"是"他便会加入我军，在武器屋可以用冶炼石打造强力武器，此外，一定不要忘了在东区户外的卖花女处购买鲜花。回到西区时丝迪和奥丝汀会突然出现，并说除她二人外，其余同伴全都被逮捕了。利用击败古尼路时取得的钥匙型金棒到他在第一章时出现的秘道外墙使用便可进入总督府，逃过士兵的电筒巡视，经过二楼后再落一层就会发现监狱，狱卒看见美迪奥会立即喊士兵们赶至，我军必须尽快救出同伴。

战略指南：

此战开始时只有美迪奥·丝迪和阿沙三人参与战斗，首先要消灭前方狱卒取得钥匙，然后要尽快释放远处的同伴，因为过一会儿敌方大批援军会赶来，放出的同伴要在中间桌子上取得武器后才能战斗。待我军放出足够多的同伴后这些敌人简直是小菜。（留

意左上方的木桶要一并打破）

BATTLE 22:营救帝国皇帝

经过左边的门可拿到两个宝箱，皇帝果然被二王子和总督古拉比囚禁于此，多美利特皇帝一眼就看出此事是由古拉比所策划的，二王子只是听从他人的傀儡而已，阿洛格特听后愤怒非常，大喝此事完全是自己的意思，还说把大王子和三王子除掉后他便可成为唯一的王位继承者。

战略指南：

此版的任务是进入总督府，敌人不多而且很分散，将其围住后两三下即可解决，注意中间的高级魔法师和高级僧侣很厉害，我军切不可站在一起，消灭他们后另一边的敌人会自己过来送死，加满HP再进入总督府吧。

总督府内攻略：

皇帝称被挟持只是想将计就计制造攻打共和国的籍口罢了，二王子及总督见此大为愤怒，立即召出了特妮诗及邪教团，誓要将美迪奥消灭，而二王子的属下忍者也沙（**ヤツヤ**）出现将他救走了。

首先将下层的鸟人灭掉，再将我军分成两队由左右楼梯前进敌方会有援军出现，而且特诗妮也会出来放魔法攻击（上楼梯后最好先记录），我军最好派人将其引出来然后一回合干掉，否则后果将不堪设想。

BATTLE 23:加洛舒兄弟的悲剧

击倒特诗妮后她已经奄奄一息了，但是剧情就像我们想的，忍者也沙再次出现将其救走。此时奥丝汀赶到，他说二王子夺去史基托号逃走了，皇帝让他送一封信到帝国首都，接着便准备前往共和国以完成他的统一大业。

美迪奥来到吊桥前，遇到在剧本1中被圣比奥斯所救的加洛舒（**ガロツシユ**），他会要求加入，答“是”便可。（若在剧本1中他被杀，想加入的就会变成他的弟弟）离开莎拉巴特镇我们遇见了施路和路亚丝，并知道了共和国国王已死的消息，帝国皇帝听后说这是天意，正好促成他的统一大业。正说着，前方出现了加洛舒的弟弟支艾多（**シエイド**）阻挠我军前进。

战略指南：

此战出现了很多新敌人，给的经验值也不少，等级不够的同伴可以在此提升等级（加洛舒的攻击力很低，最好用冶炼石给他打造一个好武器再战斗）。此战敌人会自己靠近我军，因此无须太主动进攻而令阵营分散，BOSS的能力不强，最好先将喽罗全部干掉再打他。

支艾多临死前不忘提醒他哥哥经过洞窟时要小心敌人，皇帝看后一再强调统一大陆便可避免此类悲剧发生，但美迪奥心里对他父亲的想法未能认同。

BATTLE 24:共和国领主的复仇

到艾罗村（**アイロの村**）的猪栏与三只猪仔交谈后它们便会跟着美迪奥，带着它们过一座桥会找到一只大蛋，再拿到本阵给母鸡它就会变成一只长了脚的怪蛋。接着到村中桥前找到一名喜欢花的少女，只要将在莎拉巴镇买的鲜花送给她便能得到国境遗迹地图。

离开艾罗村后我军进入洞窟，在其中遇到了共和国的领主沙奥斯（**サイオス**）和达加（**ダツカ**），他们为报盟友托拉尔的仇，决定向我军进攻。

战略指南：

此战最麻烦的不是领主的军队，而是那位皇上大人（他会自己过去送死），我军前进到狭窄通道前，要围着高地附近攻击敌军，不要让皇帝走到敌人的攻击范围内，只要皇帝一死全军便要撤回村镇重新开始。消灭了高地附近的敌人后我军就可派人夺取遗迹中的宝物，然后先消灭右上角的军队，再干掉领主即可过关。（调查右上角突起的石头可得冶炼石）

遗迹攻略：

此遗迹要由丝迪和奇比路出场，先安排一名同伴踩着机关开启石墙，令丝迪和奇比路能追上盗贼，当盗贼取得第二个宝箱后再将石门关上，丝迪便可施魔法干掉盗贼。

BATTLE 25:湿地草原之战

击败沙奥斯后他会哀求皇帝饶他一命，美迪奥虽代为求情，但他仍被皇帝所指使的忍者也沙干掉了。

来到沙奥斯的领地，皇帝打算连沙奥斯的妻儿也一并杀掉，美迪奥虽极力反对，但也只能将刑期拖延数日。出城后我们来到一处布满水坑的湿地，邪教团又在此地伏击我军。

战略指南：

此战为保全皇帝，仍要按他的路线前进，敌人的布阵十分松散，可将其逐个击破（同伴最好都带上妖精之粉），BOSS毒虫女王HP极高，要先消灭其他敌人再攻击它。

BATTLE 26:火山洞内的愤怒翼龙

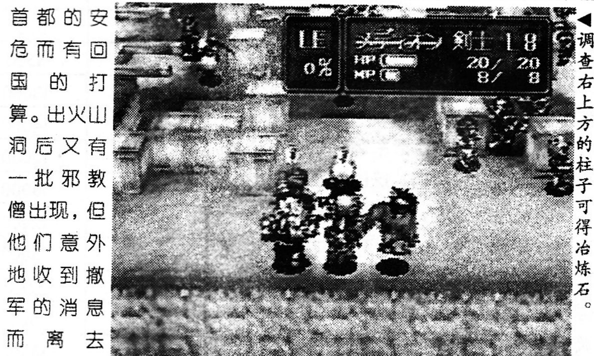
击败邪教团后，魔法师邪教僧恐吓美迪奥火山洞内会有更可怕的敌人，当我军进入火山洞后果然又有另一班邪教团在此伏击，他们说此地翼龙的孩子刚被圣比奥所杀而非常愤怒，它已打算以圣比奥斯的好友美迪奥作为复仇对象。

战略指南：

此战场的地形经常起伏不定，但因弓箭手和魔法师系的同伴攻击时不受地形高低的影响，所以他们要受重点保护。在接近BOSS时会出现翼龙，它的HP很多，我军要在不惊动BOSS的情况下将其消灭，否则就很危险了。BOSS牛头人并不厉害，几下便可解决。顺带一提，若在剧本1中没有杀死翼龙的孩子，宝物库便不会被石头封死，里面可取得钉头槌和龙之杖。

BATTLE 27:地下遗迹内的巨型战车

皇帝看见邪教团拥有连翼龙也可控制的法力，开始担心帝国首都的安危而有回国的打算。出火山洞后又有一批邪教僧出现，但他们意外地收到撤军的消息而离去



◀调查右上方的柱子可得冶炼石。

了。此时忍者也沙出现说二王子已被圣比奥斯军击毙，愤怒的皇帝复燃了进攻共和国的决心。我们到史托到达镇后在酒吧遇见了一位名叫巴比斯（**パペシツ**）的魔物使，交谈后他加入了我军。（在武器店内可取得奈落遗迹地图）在大使馆找到皇帝，谈论了攻打共和国的事后，也沙出现报告了领主古拉比在此地的地下遗迹内藏有一巨型战车，皇帝立即命美迪奥前往将其收拾掉。

战略指南：

来到镇内仓库的地下遗迹，特诗妮及一批邪教僧为保护古拉比离开而迎击我军。

此战要前进得快一点，否则盗贼会提前出现夺走遗迹中的宝物。击攻BOSS时要分三路前进，先消灭她旁边的喽罗再把她夹在中间击攻击即可过关，注意乌达要及时用多人加血术给队友加血。

奄奄一息的特诗妮非常悔恨，此时突然出现一位自称是特诗妮妹妹的神秘少女阿珍（**ジエーン**），她将特诗妮救走后便匆忙离去了。

遗迹攻略：

此战要派出鸟人施路，奇比路、巴比斯、丝迪及赫度芭前往（进入前最好记录一下），施路负责左边的箱子，奇比路要以最快的速度追击左边的敌人，巴比斯追击右边的，两名魔法师负责攻击木桶，挡着去路的血骷髅和想从中间逃走的盗贼。

BATTLE 28：古代神殿的最后之剑

回本阵后基达加提出了一条妙计：内外夹攻战车。达比度表示愿意担任攻击战车内部的指挥，此时皇帝出现说非常赞成这个作战计划。

追攻战车前我们来到了位于 BATTLE27 地图右下方的古代神殿。此关共分 8 个小战役，敌人是由易到难驻守的，而且每层 BOSS 附近的敌人死后也会再次出，这对提高等级有很大的帮助，尤其是第六层的血骷髅，其 HP 值不高，但给的经验很多，我军可以在此将等级提高到 20 以上，虽然得花一定时间，但对以后的战斗会有很大帮助。最底层的 BOSS 妖术师的魔法在只攻击一名同伴时会一击致死，这时我军要站成十字型给他攻击，然后再用乌达的集体回复魔法恢复 HP，击败他可取得"最后之剑"和"大地之杖"。

BATTLE 29：战车决战

古拉比驾驶着他的战车准备击破共和国的坚固城墙，此时由达比度所率领的第二军攻其不备进入了战车内部，而第一军负责对付古拉比派出的军队。

战略指南：

此战分内外两个版面，美迪奥所率领的第一军只要不断消灭出来的敌人即可。人数较少的第二军的战斗十分艰苦，所以由魔物师所驯服得来的魔物对战斗会有直接影响。行军到一半时古拉比会变身成一只狂兽，这时第二军的战斗速度要加快一点，因为时间拖得太久的话战车将会逼近第一军不分敌我地攻击。消灭狂兽后也沙再次出现协助狂兽启动了战车，美迪奥的第一军冷不防被炮火炸了个正着。

最终战：美迪奥与圣比奥斯的无奈决战

在炮火中及时逃离的美迪奥军只受了一点皮外伤，但共和国的城墙已被战车击破，在烟火中城墙上出现了共和国领主迪拿尼（**テイラニイ**），他命令圣比奥斯为共和国报仇，两军各为其主，一场无奈的战斗开始了。

战略指南：

前方圣比奥斯军的能力并不强，只要美迪奥和丝迪放两次雷电魔法即可摆平。（不要杀圣比奥斯）城墙上也沙的雷电魔法很厉害，我军要先集中兵力将其干掉，迪拿尼嘛，围住猛击不需三回合即可将其击毙。

未完的结局：

美迪奥进城后发现市镇已被战车击得破烂不堪，这时皇帝要他立即消灭圣比奥斯，不然会对他母亲不利，就在两正要开战的时候，奥丝汀突然出现并对送信一事很慌张，另一方面，神子古拉斯亚及祖利安等人的船只离帝国首都已越来越近。

补充：

在 BATTLE 28 中，魔物使巴比斯可以驯服魔物加入第二军，方法是击毙敌人的前一击交给他负责即可（最多只能驯服三只）。

冶炼出的武器、装备一览表

在游戏过程中，调查各处会获得 3 种物质，分别是银冶炼石（**ミスリル银**）、冶炼石的碎片（**ミスリルのかけら**）和黑暗冶炼石（**ダークニター**），将它们交给冶炼屋的冶炼师即可订做各种武器、装备。

银冶炼石（ミスリル银）打造图表

武器类别	费用	完成品
匕首	4000	ミスリルナイフ/ハタフライナイフ/アサツシナイフ
剑	10000	カウンターンード/ンードオブシヴア/レウアテイン
轻剑	8000	ミストレイヒア/マシツクレイピア/シヤレソレイヒア
刀	9000	ラストブレード/ルーンブレード/フオトンブレード
日本刀	12000	风切りの太刀/骨食クの太刀/海鸣りの太刀
翼	11000	シルフウイング/ソニツクウイング/コスモウイソグ
长矛	12000	ゲイルランス/ホーリイランス/トラグーンランス
矛	9000	シルバースピア/カウンタービア/ランスロツトスピア
戟	13000	ブレイブハルバード/ロードハルバード/アークハルバード
斧子	8000	ヒートアツクス/ギガントアツクス/ドラゴンアツクス
战斧	6000	ルーントアツクス/キラートアツクス/スカイトアツクス
钉头槌	9000	セイントメイス/リベンジメイス/トールハンマー
ANK	15000	スピンアンカー/クラツシユアンカー/グラピテイアンカー
爪	6000	ミスリルクロウ/タイガークロウ/ベルセルクロウ
手套	5000	スパイクグラブ/マツスルグラブ/スバークグラブ
铁锚	5500	ギガントナツクル/ミストナツクル/ワイヤーナツクル
棍	13000	メイズロツド/ミルキーロツド/アルケミーロツド
杖	14000	フールワンド/チヤームワンド/ウイツチワンド
ANKH	12000	ドルイドアンク/サイレントアンク/セラフイツクアンク
矢	13000	月光之矢/龙骨之矢/破魔之矢
QUARREL	12000	ミスリルクオレル/フレイムクオレル/ソニツククオレル
炮	15000	マグナムシエル/ストームシヨツト/メテオシヨツト
手里剑	7500	紫电/八方手里剑/风魔手里剑
鸟嘴	400	银のくちばし
鞭子	13000	クイーンウイツフ/爱のムチ/ムツチムチ

冶炼石碎片（ミスリルのかけら）打造图表

类别	费用	完成品
辅助装备	1500	パワーリング
辅助装备	1500	ブロテクトリング
辅助装备	1500	マジツクリング
辅助装备	1500	ゲイルリング
辅助装备	1500	アタツクリング
辅助装备	1500	マスターリング
辅助装备	1500	アルテミスピアス
辅助装备	1500	マルスチエイン

黑暗冶炼石（ダークニター）打造图表

类别	费用	完成品
剑	12000	ダークサイドソード
日本刀	12000	村正
刀	14000	イビルハルバード
斧	10000	イビルアツクス
战斧	8000	ジギタリスクロド
棍	16000	テーモンロツド
矢	16000	カンタレラの矢

文/康达　　责编/PERFECT

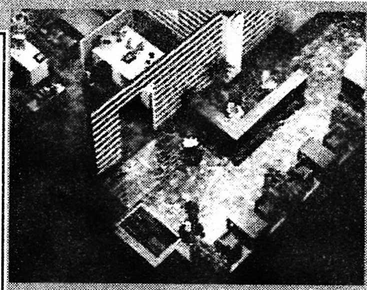
成为日本代表队领队

世界最初的足球 RPG

运筹帷幄 模拟监督

由于今年日本队创入了法国世界杯，于是被冠以"J联盟"、"世界杯"头衔的足球游戏便纷纷出台。除了 EA、KONAMI 的传统作品外，最引人注目的恐怕就是这款 ENIX 制作的"足球 RPG"了。游戏中将 RPG 成份与育成成份进行了巧妙地融合，玩起来即有"创造球会"的精心调配又有"天使之翼"的超级特技，令人欲罢不能。

SS 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：98 年 6 月 25 日



有没有信心率领日本队在"世界杯"中夺冠捧杯呢？

基本操作

L	显示简易地图
R	显示日期
X	跳过一星期
A	显示领队指令
B	取消指令
C	决定指令
START	显示比赛中指示，删除新闻报导画面

36 名日本 J 联赛球员简述

（注：GK 守门员、DF 后卫、MF 中锋、FW 前锋）

汉字名称	日文名称	位置	汉字名称	日文名称	位置
川口能活	カワグチ	GK	平野孝	ヒラノ	MF
樽崎正刚	ナラザキ	GK	服部年宏	ハツドリ	MF
冈中勇人	オカナカ	GK	名波浩	ナナミ	MF
小岛伸幸	コジマ	GK	中村俊辅	ナカムラ	MF
中村忠	ナカムラ	DF	中田英寿	ナカタ	MF
名良桥晃	ナラハシ	DF	下平隆宏	シモダイラ	MF
柳本启成	ヤナギモト	DF	北泽豪	キタザワ	MF
铃木秀人	スズキ	DF	小野伸二	オノ	MF
相马直树	ソウマ	DF	伊东辉悦	イトウ	MF
中西永辅	ナカニシ	DF	三浦知良	ミウラ	FW
齐藤俊秀	サイトウ	DF	柳泽敦	ヤナギサワ	FW
小村德男	オムラ	DF	洛佩斯	ロペス	FW
井原正巳	イハラ	DF	西泽明训	ニシザワ	FW
秋田丰	アキタ	DF	中山雅史	ナカヤマ	FW
山口素弘	ヤマグチ	MF	高木琢也	タカギ	FW
本田泰人	ホンダ	MF	城彰二	ジョウ	FW
增田忠俊	マスダ	MF	冈野亚行	カカノ	FW
森岛宽晃	モリシマ	MF			

各场管的用途

足球协会（FOOTBALL ASSOCIATION）

1. 接待员：安排球赛及奖金，提升设施的等级和参加竞投成为各大赛事的主办国。

2. 球探：寻找球员及宝物。

LEVEL1：可以和少数几个国家进行友谊赛，球探寻找球员的成功率也很低。

LEVEL2：增加了可以进行友谊赛的国家，寻找球员时可以先选择你所需要的位置后再寻找，成功率也有大幅度提高。

LEVEL3：可以与所有国家进行友谊赛，与球探对话也增加了"找寻宝物"（**アイテム**探索）的指令，可以找到一些被称为传说之宝的宝物。

LEVEL4：可以申请参加竞选，争取成为世界大赛的主办国家。

球场（STADIUM）

比赛当日必须要去的地方，等级越高比赛后得到的经验越多。

财团（WINTHROW FOUNDATION）

1. 技术投资：令技术度提升，升至一定程度就可以到足球协会使协会和训练中心的等级提升。

2. 人气投资：令人气度提升，同理也可使球场和财团的等级提升。

LEVEL1：只能投资于"寄付活动"和"足球指导"，最多金额为 9900 元。

LEVEL2：增加了"留学制度完备"和"足球大会（**サツカ**大会）"的指令，最多金额为 99900 元。

LEVEL3：在二楼有一位大会投资人员，增加了"大会诱致"的指令，可以进入"地域大会准备"，当投资达到 100% 时，便可参加竞选，成为亚洲大赛的主办国。

LEVEL4：在"大会诱致"中增加了"世界大会准备"的指令。

训练中心（TRAINING CENTER）

1. 连系练习：除了能练习六个基本的连系术之外，还可以练习自己登录的连系，但练习只能提升熟练程度，想要提升连系的等级必须从比赛中获得连系经验值。

2. 个人技练习：使球员得到教练所懂得的个人技。

3. 代表变更：将后备队员变为正选，最多可选 18 名。

4. 情报：教练、选手、国家、对手的情报。

5. 道具（**アイテム**）：道具的确认、装备及使用，每名选手只能装备一件道具。

6. 作战立案

（1）阵型（**ミステム**）：有六个阵型可供选择。

（2）换人（**メンバー**）：将替补换为正选。

（3）制造连系：所谓连系就是指 2—5 个队员之间的配合，一般由后卫或中锋发起，通过中路的一些传配合或个人技巧将球传给前锋，最后破门得分。能否建立一个好的连系是比赛胜负的关

键。相信一些教练级的玩家早就跃跃欲试了吧，现在就满足你的愿望！（至少要有一次传球才能算完整连系）

LEVEL1：可以选以上6项指令。

LEVEL2：增加了一位集中特训的人员，可以进行7、8项指令。

7. 集中特训：令队员的经验值增加，但有时会导致受伤。

8. 改变位置（ポジション）：改变球员在队中的位置。

LEVEL3：增加连系熟练度上升的比率，缩短个人技练习的时间，降低集中特训时的受伤率。

LEVEL4：大致与LEVEL3相同。

省略用语一览表

AGE—年龄、PO—位置、LV—等级、ST—体力、SP—速度、SH—射门能力、PS—传球能力、DB—控球能力、BC—拦截能力、SV—守门能力、JD—判断能力

装备一览表（这里只介绍球员装备）

种类	名称	效果
队服	キーンズGウエア	体力＋3
队服	ハードボデイ	体力＋7
队服	ガレオス	拦截＋10
队服	グローズヴアント	体力＋3、速度＋5、拦截＋14
球鞋	キーンスFS	控球＋3
球鞋	リーンズFSブロ	控球＋5
球鞋	はやて	控球＋10
球鞋	ストライクカノン	控球＋5、传球＋5、射门＋10
球鞋	ライトニングビー	传球＋23
装饰物	きんのピアス	速度＋4、判断力＋3
装饰物	きんのピアス	射门＋5、判断力＋5
装饰物	ミサンガ	全能力＋2
装饰物	パンダナ	速度＋10、传球＋8

名选手的重要性

名选手不但能力比一般球员高，而且还会永远跟随你，就算你到了其他国家当教练，他也会立刻加入该国国籍成为国家队成员。可拥有名选手的数目最多为3个，所以请慎重考虑吧。名选手一览表：

名称	位置	国家	地点	领队等级
ソウオス	FW	日本	体育用品店	1
ホイツトロツク	MF	美国	酒吧	1
グンワイス	MF	澳洲	财团	1
チヤン	DF	日本	训练中心	6
セルバンテス	GK	西班牙	财团	6
カルハライー	DF	摩洛哥	财团	6
サンチグリ	MF	西班牙	足球协会	11
グローヴロツト	FW	法国	足球协会	11
サツコ	GK	阿根廷	球场	16
エツカート	MF	德国	体育用品店	16
トウルスリエ	DF	法国	酒吧	21
ボラツキア	MF	意大利	足球协会	21

教练的基本技能对游戏的影响

教练的技能分为"个人技"和"特技"两种，"特技"是能帮助教练提升能力及个别技能的一种技巧。"个人技"是教练所懂得的个人技巧，能够在"个人技术练习"中传授给各个球员，每人最多能学三种，所以必须根据球员的位置来学习相应的技巧，而在这一类技巧中应选择那些所需时间较长的技巧来学，因为这样的技巧通常比较厉害，可以一招制敌。另外在大家所登录的连系中，当熟练度到达30%以上就可在比赛前的准备会中选择指令"连系"，再进入"个人技指示"，配合队员的个人技，能令连系的成功率大大提升。

个人技一览表

简易地图上有两间橙色顶的屋子，其中一间是以前一位著名教练的家，在每年的六月第四周他都会教你一种技巧，但是如果错过了日子，那便要等到下一年他才会再次教你。

国家	教练LV	所能学习的个人技
法国	1	ロングペント
法国	4	カウンターペンチ
法国	8	サーチペス
阿根廷	2	ドライブシユート
阿根廷	6	ヒールポレー
阿根廷	9	ダブルボレー

特技一览

年份	修得特技	年份	修得特技
1	人材找寻的心得	5	连系的心得
2	技术的心得	6	教练的心得
3	人气的心得	7	交涉的心得
4	人技的心得	8	讲价的心得
		9	投资的心得

球员能力会受到年龄限制

当球员到达30岁左右，能力值便会出现某种程度的下跌，甚至会提出退役的要求，一旦他到了40岁，就会因年龄问题而强制退休了。

游戏合约

每隔两年国家便会与你重新签约，如果中途被解雇，教练的名声度会急速下降，而且与你签约的国家也会越来越少，当没有国家与你签约时游戏便会结束。

合约的内容除了要达成试合、技术、人气，指导和成绩五项之外，还要注意特别的条件。

要成为其它国家的教练主要取决于你的LV、名声和信赖度，这三项能力越高，能够签约的国家便越多。

游戏心得

刚开始的日本队很弱，几乎场场都输，但第一年没有特殊条件，所以你只要满足合约上的条件即可，剩下的时间可以踢友谊赛和练习个人技。到了第二年、第三年就需要多多投资于技术和人气，大约到335便可使建筑物等级提升，然后人材会大批地涌现，第四年你大概就可以在世界杯上闯闯了，但是赢过欧洲列强的希望不大。以后当等级到达6段、11段就可以去找名选手，笔者选的是后位、中锋和前锋，因为这三条线结合起来实在是威力无比，门将川口能活的力量也还说得过去。到了第八年你应该找齐日本国家队中的所有优秀球员了，为了世界杯而战吧。顺便说一句，用SAVE & LOAD大法是赢得世界杯的最好方法，否则想踢赢德国队、巴西队?22世纪再见吧。

后记：游戏上手很容易，但开始时看着自己的球队场场失利，再加上一些烦索的设定，容易让人产生抵触情绪，这正是考验你抑制力的时候，只要闯过了头两年，你会发现经过一番苦心经营后，你的球队已经能胜过像丹麦、比利时这样的强队了，而且随着名选手的加盟，球队会日益强大起来。

文/康达　　责编/PERFECT

兰古瑞萨V·传说的终结

感情育成问题追加

"兰古瑞萨"系列的问题回答向来是玩家最关心又最头痛的部分。所以本刊略去长篇攻略，专门介绍有关友好度的问题回答。读者要注意的是，下文中三位女主角的译名同本刊6期彩页中的译名一致。

SS 厂商：NCS 类型：SLG
发售日：98年6月25日



三位性格各异的女主角，希格玛更钟情于谁呢？

★3个女孩子的必要好感度分别是：

玛丽：总分124

布兰德：总分122

克拉莉特：总分120

游戏初始阶段的基本值是100

Scennrio 1

如果希格玛比拉姆德先逃到边缘，他会说：『现在出的去啦，可是...』

然后会出现3个选项：

担心她—— 拉姆德好感度+1

赶快走吧—— 拉姆德好感度-1

问她该怎么办—— 无变化

Scennrio 2

如果希格玛先逃到边缘会出现选项：

担心拉姆德——拉姆德好感度+1

催促拉姆德快一点——拉姆德好感度-1

不说话——无变化

Scennrio 3

在画面左边居中的位置有三棵树围绕着小洞穴，调查后出现选项：

好——拉姆德、克拉莉特、布兰德好感度+1

不好——拉姆德、克拉莉特、布兰德好感度-1

拉出来——无变化

拉出来一点点——无变化

Scennrio 4

布兰德加入之前会提到基札洛夫，他想去试试看，接下来出现选项：

如果是布兰德当然没问题！——布兰德好感度+1

确实没错——无变化

能干的部下啊——无变化

如果布兰德被打败——好感度-1

如果布兰德未被击败——好感度-1

Scennrio 6

见到亚佛列时，他说有人怀疑他杀了父王，接下来会出现四个选项：

真的吗？——克拉莉特好感度+2

你竟然这么大胆？——布兰德、克拉莉特好感度-1、拉姆德好感度+1

怎么可能？——布兰德、克拉莉特好感度+1

是吗？——拉姆德好感度+2

Scennrio 7

当考虑经后的去向时，出现的选项：

问拉姆德——拉姆德好感度-1

问布兰德——布兰德好感度+2

自己考虑——布兰德、拉姆德、克拉莉特好感度+1

Scennrio 8

亚佛列跟不上大家的速度，好不容易赶上时出现选项：

安慰亚佛列——布兰德好感度+1、拉姆德好感度-1

责怪亚佛列——布兰德、拉姆德好感度-1

继续往前走——布兰德好感度-1、拉姆德好感度+1

拉姆德说她听到世界树在和他说话，希格玛有三种回答供选择：

我相信你——拉姆德好感度+3

人怎么可能与树对话？——拉姆德好感度-2

"异变"指的是什么？——拉姆德好感度+1

Scennrio 9

听了马克连的话后，拉姆德承受不了心中的冲击而跑开。布兰德会叫希格玛去追她，这时出现选项：

——算了，还是叫别人去比较好。

——好，我去。

追去之后，与她聊天便会说出自己的想法。原来他是担心自己恢复记忆后会忘记希格玛，这时希格玛会回答：

——只要再一次相遇就好啦！

Scennrio 10

如果市民中没有一个被打倒的话——拉姆德、布兰德、克拉莉特好感度+2

如果市民有任意一个部队被打倒——拉姆德、布兰德、克拉莉特好感度+1

Scennrio 11

再前往索拉斯时，亚佛列会说"如果一切顺利就好了"，接下来会出现三种回答：

是啊——克拉莉特好感度+2

不见得能这么顺利吧——拉姆德、布兰德好感度+1

不回答——克拉莉特好感度-2

Scennrio 12

克拉莉特难过地跑掉之后，希格玛犹豫着要不要去追她，这时会出现以下两个选项，应选择第一个。

1. 去和她说话。

2. 不理她。

接下来希格玛会和她聊天，向她讲杀人凶手的事。——克拉莉特好感度+4

Scennrio 13

作战之前，克拉莉特请希格玛作指挥，这时出现选项：

交给我吧！——克拉莉特好感度+2、布兰德好感度+1

我会为了你的梦想努力——布兰德好感度+2

我就是这么了不起！——拉姆德好感度+2

Scennrio 14

这里克拉莉特将与她的未婚夫艾列克交手。

克拉莉特说服艾列克——克拉莉特好感度+2

克拉莉特去打艾列克——克拉莉特好感度-4

艾列克去打克拉莉特——克拉莉特好感度-2

艾列克被打败——克拉莉特好感度-4

Scennrio 15

出现选项：

我觉得她是个好人——布兰德好感度+2，克拉莉特好感度+1

我觉得她有点可疑——拉姆德好感度+1，布兰德好感度-1

我觉得她不是好人——克拉莉特好感度-1、布兰德好感度-2

Scennrio 16

克拉莉特询问要由谁绕到另一边去，这时希格玛会作选择：

选拉姆德——拉姆德好感度+2

选亚佛列——没有变化

选布兰德——布兰德好感度+2

克拉莉特——克拉莉特好感度+2

Scennrio 19



让克拉莉特攻击古罗布的话——克拉莉特好感度+2

Scennrio 20

如果补给部队中没有任何一个部队被打倒的话——玛丽、布兰德、克拉莉特好感度+2

Scennrio 21

和奥米茄谈话后，才知道玛丽被他抓到了。这时希格玛会说话，出现选择：

对不起——无变化

如果我能阻止奥米茄的话就好了——玛丽好感度+3

——算了，忘了吧——玛丽好感度-2

Scennrio 22

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度+1

希格玛将“复仇之印”交给女孩子的话：

交给玛丽——玛丽好感度-2

交给布兰德——布兰德好感度-2

交给克拉莉特——克拉莉特好感度-2

女孩子将「复仇之印」交给希格玛的话：

玛丽交给希格玛——玛丽好感度+1

布兰德交给希格玛——布兰德好感度+1

克拉莉特交给希格玛——克拉莉特好感度+1

Scennrio 23

让克拉莉特打纪洛蒙——克拉莉特好感度+1

Scennrio 25

当葛得利在隧道前安置炸弹时，亚佛列非常担心，希格玛回答时出现选择：

他不构成威胁——玛丽好感度+2

葛得利比较……——布兰德好感度+2

只有这家伙我绝不原谅！——克拉莉特好感度+2

Scennrio 26

任何一个女孩被火烧到而落败的话——好感度-1

当布兰德一个人站在悬崖边时，希格玛出现问她一个问题，

看到了什么吗？——无变化

已经晚了，回去吧—布兰德好感度-2

问她村庄的事——布兰德好感度+2

Scennrio 27

希格玛大难不死，布兰德问他为何要这样做时出现选项：

因为我想保护布兰德——布兰德好感度+4

我是不死身——没有变化

我还以为死定了呢——布兰德好感度-2

Scennrio 28

蓝佛德攻击菲琪雅——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度+1

蓝佛德被打败的话——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度-1

Scennrio 29

发现自己的父母在城中后，玛丽非常担心他们的安危，这时希格玛会说话，出现选择：

振作点，玛丽！——无变化

我一定会让你同你父母见面！——玛丽好感度+2

勇敢的进攻吧！——玛丽好感度-2

Scennrio 30

希格玛与强化后的奥米茄对战——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度+1

让布兰德攻击雷因佛司——布兰德好感度+2

让雷因佛司攻击布兰德——布兰德好感度+1

过关时马克连还活着的话——玛丽好感度+1

Scennrio 31

艾杰尔攻击布兰德——布兰德好感度+1

布兰德攻击艾杰尔——布兰德好感度+2

Scennrio 32

让布兰德和雷因佛司的距离在25格以内——布兰德好感度+2

Scennrio 33

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度+1

亚佛列打倒洛克威——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度+1

蓝佛德打败巴鲁司—布兰德、玛丽、克拉莉特好感度+1

Scennrio 34

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度+2

Scennrio ?2

希格玛将麦克风交给女孩时，交给玛丽——玛丽好感度-2

交给布兰德——布兰德好感度-2

交给克拉莉特——克拉莉特好感度-2

女孩子将麦克风揪给希格玛时：

玛丽交给希格玛——玛丽好感度+1

布兰德交给希格玛——布兰德好感度+1

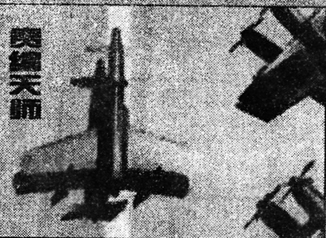
克拉莉特交给希格玛——克拉莉特好感度+1

文/蔡鹏　　责编/PERFECT

STRIKERS 1945 Ⅱ

1945 王牌系列

制霸机厅的射击作品几乎都是彩京出品的，彩京的射击游戏最适合射击爱好者翻版。虽然1945二代在国内较少，但移植到家用机的速度却是惊人的，且移植度良好。本文的图片全是土星版开发中画面。这回是彩京自己负责发行。

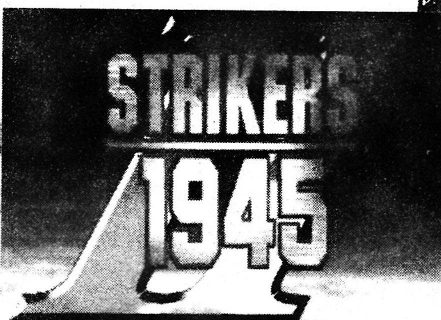


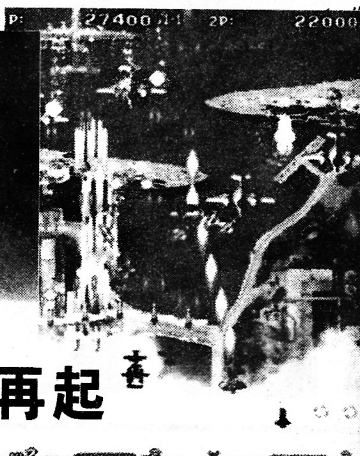
S、P 厂商：彩京娱乐 类型：FTG 发售日：98年10月22日





▶想透熟这6架战机，没有数以百计的牌子是不可能的，现在，家用机移植，此时不打更待何时？





STRIKERS 风云再起

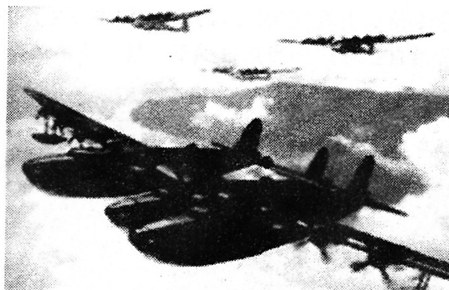
世界大战后的1945年，美国国防部严加保密的新锐武器资料被窃。由于前作中的STRIKERS的良好表现，此次联合国特殊部队特别指定这些打击者再度出击，以求彻底查清事实真相！保留了前作的P38和SHINDEN，再增加4架新式战机，大幅提升的画面表现，街机厅中的兴奋感完全移植！

虽然业务用机的基板有所进步，但相信32位家用机移植起来不会有什么麻烦。追加的要素：在游戏中可以自由变更操作方法，而且，己方放"宝"时出现的援护机的资料也详细列出。当然为了照顾标准机迷，游戏照例设定了纵、横画面的选择。值得一提的，还有那彩京着力制作的三维动画，里面的音乐对烘托游戏气氛很有帮助，那些从机厅中练起的玩家应该看看。

◀动画精美

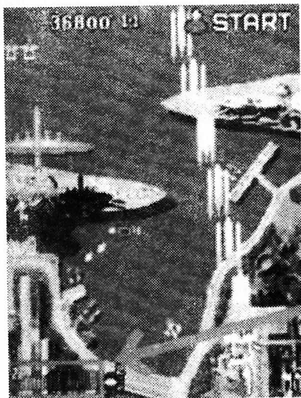
发誓要练熟6架性能差异巨大的战鹰

并非编者开玩笑，玩1945时，最好能配个仿街机摇杆，如果有人用的是RGB监视器，一定要将屏幕竖起来。这样，才算做好在家中打"纯街机游戏"1945的准备，否则，无论是画面还是手感，同街机比起来，都有超大幅度的变更(而这，正是在家中苦练一番后到机厅中还是不能翻版的唯一原因)。在日本，每期GAMEST街机专门志都要对各式各样的游戏列榜，从全日本不计其数的街机厅中进行信息反馈，看看是谁的分最高。像1945Ⅱ，有几型飞机的最高分已达三百万以上（看看他加了几架飞机）！有哈市的玩家看过增刊，请编者"指教"1945如何能打出230多万分？小天天也不知道呀！该玩家自己已能打130多万，八成是109二周目过半吧？比天师水平高多了。而在日本，不但要比分，还要比你二周目ALL之后剩下几架飞机和几个宝——有人能剩2架飞机3个宝呢！



▲1945Ⅱ中的BOSS更加有性格。前4关是无技巧关，非常简单，但因为这4关的出现顺序不同，有些老怪到了第4关极难打。

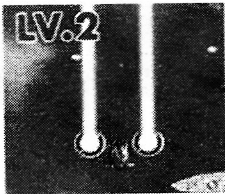
要巧妙利用各种武器，特别是要学会吃金块！

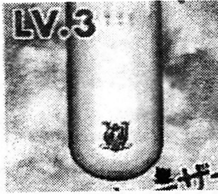


▲▼彩京新三级蓄力。乐趣全在这里了，但其中学问也很大，要提高蓄力攻击的效率。

■左面图中画面左下方的能量槽，是在保持前作"蓄力"基础上所做的微妙改动。这个能量槽本身具有3个阶段的威力变化。如何积累这个能量槽呢？要靠非蓄力攻击杀敌蓄力。之后，当大家运用蓄力攻击时，自机将依次出现超强、强、普通三级的限时蓄力枪！槽内的绿色部分为最低级且不需积累，黄色部分蓄满后是二级，再蓄满红色则最大。其他，非蓄力状态主炮攻击力的提升，仍然要靠吃POW，最多4个，与前作一样；而大家吃的BOMB，却不像前作那样的"原地放炸弹"，新作放"宝"后仅有援护机的编队护航，想靠"宝"来保命不灵了。









■不会吃金块可说是无法充分体会1945和彩京的一番苦心。今次编者提供吃两千分的方法：飞近金块观察其上的闪光点（上下各一行），当闪光点移至金块最右端之后行将消失的那一瞬，迅速吃之。如果闪光点还没有真正到达最右端就去吃，可得一千分。差得远的话只有五百和二百，而吃二百分的概率又是最大的，如果不懂得这其中的秘密一味求快，经常是四个金块只得八百分！太不值了。编者天师提请广大射击爱好者于枪林弹雨中留出一份心思去吃金块。

LIBERO GRANDE

PS | 厂商：南梦宫 | 类型：SPG | 发售日：98年11月

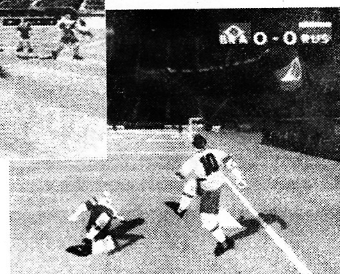
超级自由人

全球著名街机企业NAMCO以SYSTEM23基板推出的街机足球游戏"LIBRO GRANDE"很早就决定要移植到PS上了。这部作品和时下很多以"俯看视点"进行的足球游戏不同，它是以选手的"个人视点"来展开游戏的！由于玩家只能操纵一个选手，因此，会有一种仿佛是自己在球场上比赛的特殊临场感。请热爱足球的玩家拭目以待。

虽然在超实感足球中玩家只能操纵一个选手，不过，足球毕竟还是注重团队合作的比赛。因此，玩家也能够下指令给头上有"COM"图案的队员！像是指示队友铲球或是传给自己等……当然也少不了精彩华丽的个人动作！



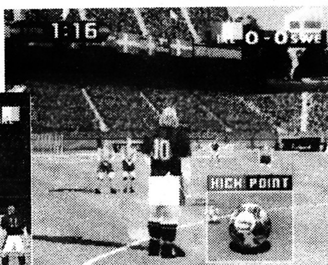




球通常不在你脚下，要注意指令的下达。也能玩出倒挂金钩的动作。

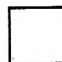
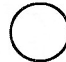
▼游戏中有不同的视点。全多边形画面迫力十足。





▲想踢高球就得踢球的下方。

基本操作

			
自己带球的时候	滑行移动	传球	射门
队友带球的时候	传球给自己	/	指示队友射门
对方带球的时候	指示队友铲球	用肩膀争球	铲球

●当自己没有持球的时候，如果一直按住×键，玩家控制的选手会自动的往球所在的位置移动。



秘技天地 方偏 技秘

主持人：风马

MI JI TIAN DI

PS 月下的夜想曲 FP 3

最难获得的必杀技：在阿尔卡多化身为蝙蝠的状态时，输入指令：×按住，输入↑↖←↙↓↘→，放开×。这是一则攻击效力一般的必杀技，但是其指令输入复杂且必须要在变身为蝙蝠的状态，因此可说是最难习得的必杀技。

北京　PERFECT

PS 遍布血腥 2 FP 6

"跳楼"不死：在游戏中从高处跳下是会受到伤害的，但只要你在落地前瞬间，将宝物窗口调出来，将武器装备解除或者装备上，落地时便不会受到任何伤害。

问答得奖：在大圣堂前的交叉路口等待，会从左侧走来一神秘男子向主角提出五个问题，如果回答正确可以得到奖励的宝物，五个答案的顺序是：3,3,2,3,"小便横丁(にある 2つ电灯の间)"。

迅速拾起宝物：一般拾起宝物有一个下蹲的动作，这样在时间紧迫时显得有些浪费光阴；这时如果利用武器的装备来拾宝物的话，就可以将下蹲的时间省出来。

迅速连跳：一般来说，跳跃的前后都会有一个小的蓄力过程，所以要想连跳的话是不可以的，但如果利用武器的装备来解决蓄力的过程，就可以使主角进行连跳了。

跳的更远：当按住×键，再按□键跳跃的瞬间，按方向键的前方，就可以让主角跳得更远。

北京　觉得将窗口按来按去实在太麻烦的　风马

PS 银河英雄传说 FP 5

司令官与参谋无限增殖：在参谋画面中任意选择一名角色做参谋；然后再次进入参谋画面选择"变更"，让光标与先前设定好的参谋重合，取消变更的指令；这时你就会在参谋画面的选择中看到相同的两名角色；不仅参谋可以复制，少将以上的军官都可以复制；但除这两种以外的军官不能复制。

北京　拥有一群喝红茶的杨而手舞足蹈的　风马

SS 火热火热妖怪 FP 5

隐藏角色：在故事模式中的选人时，按住↑+B，则可以使用"女神阿赛莉亚"，按住↓+B，则可以使用"女神璐尔乔"，这两位女神都是非常厉害的角色。

增加难度：在对战模式的难易度调整画面中按住 L 键，再按 X 键，游戏就会增加一个隐藏的难度。

北京　玩游戏"火热火热"的　风马

SS 街 FP 4

隐藏剧情：当 8 位主角都通关之后，在角色选择画面中将光标停在"高峰隆士"上，静等几秒钟后，再按左键，便会出现他的父亲"高峰厚士"，这便是隐藏的第九剧情。

北京　整天在"街"上闲逛的　风马

SS SD 高达·G 世纪 FP 4

部队的参数编辑：在 ACTION BATTLE 中选择"地球水中"的地形，然后在部队选择中让光标与"デスネイビー"重合，按住 L 和 R 再按 START 键，就会进入参数设定的画面。

壁纸模式：在 OPTION 画面中，按 L 或 R 键就可以更换壁纸。

隐藏地图：在 CENTURY MODE 中，当通关后资金在 80 万以上的话，就会追加 8 个隐藏的地图。

北京　不太喜欢 Q 版机器人的　风马

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 5

调出无限道具和"无敌"：进入选人画面后，选出第二个剑士，铠甲呈金黄色，开始战斗后消灭一些小兵，救出村民就可以选择字母签名了，选将光标停在屏幕右边"ネーム"上按一次斩键(下同)，这时剑士头像边就会出文字"ジャーレッド"。这时便可开始调道具了，先将光标依次停在字母"ロ"、"フ"、"ニ"上各按十次，再将光标停在字母"キ"按四次。

因为游戏中的道具较多，而能够调出的道具只有六种，所以应先把各种道具所对应的字母都先介绍一遍(注：以下道具所对应的字母，按键一次表示所选出的这种道具只有一个，按键两次表示选的这种道具有两个，按键三次……)。

"ギ"加血戒：回复自身或己方角色 HP。

"ウ"电戒：使雷电攻击敌人。

"イ"爆炸戒：用爆弹攻击敌人。"カ"致晕戒；使敌短时内昏迷。

"エ"隐身戒：使敌不能发现，但也会遭受攻击。

"オ"变化戒：使除 BOSS 以外的敌人变成小动物。

"ワ"魔蛋：投击魔物攻击敌人。"ロ"龙魔法火瓶：攻击敌全体。

"ク"阿拉丁魔法手镯：攻击敌全体。

"リ"燃烧瓶，"ル"爆炸瓶，"レ"榔头

"ヨ"银色弓箭，"モ"银色匕首。

"ゴ"究级之剑：持剑角色使用的最强之剑。

在选定道具后，再将光标停在字母大"ア"上按十次，这时选出的道具才可变为无限(注：调出无限道具后，不可再接所选出的任何一种道具。如调道具时不慎调出只有魔法角色才可使用的魔法时，应将其换下，如使用就会死机)。

在调出无限道具后，依次将光标停在字母"ロ"、小"オ"、大"オ"上各按十次就可调出无敌，使自己成为无敌状态，另外还可以装备龙盾(盾面为绿色，要通过换出双剑再换回单剑或接别的不相同的盾才可换出龙盾)。注：成为无敌状态后不可再接"头盔"，"无敌"状态时被敌人咬也会失血。如被龙的喷火魔法击中也同样会"GAME OVER"，如手中有龙盾，可使自己被喷火一次不死，但被喷火连续击中两次则会"GAME OVER"。

在选完道具后，再按小"ウ"二十次，可调出双无敌，只要有一个角色为盗贼，剑士接一个可使装备中最后一个"?"空出现物品的东西就会掉下一个大铁箱，只要盗贼接了大铁箱也可成为"无敌"，但同样不可再接"帽子"。

获得隐藏装备：游戏中有一些隐藏的装，须要与过关后的道具店店主交谈才可得到。

第四大关(腐海)击败 BOSS 后得到一个"眼"，可与过关后的店主交谈可得到装备"飞鞋"。

第六大关打 BOSS 时得到一张"兽皮"，可与过关后的店主交谈到装备"隐身服"。

第七关(谜之森林)打一个会喷毒的龙得到一张"龙皮"，与店主交谈得到装备"龙盾"。

第八关第二个山洞打中 BOSS"小龙"时得到"龙角"，与店主交谈得到武器"龙剑"(注：与中 BOSS"小龙"战斗的方法是：当让你选择"是"或"不是"时，依次选择："No"、"No"、"Yes"，然后一直往前冲，进入山洞后，便可与中 BOSS"小龙"交战)。

江西南昌　敖正春

ARC 突击奇兵 FP 5

消灭人形 BOSS，并取得满血：游戏中的有些关，关底的 BOSS 是人，消灭他并得到满血的方法是：先将人形 BOSS 打至全身呈红色（任何方法），此时停止用枪攻击，冲至他身边用匕首刺他，直到将其刺死，便可得到一个满血。游戏中对所有的人形 BOSS 都可用此方法取得满血。

取得隐藏的满血：游戏开始选择 Mountain Route，打至第 3 关时，在出现一个木箱中的加血物品后，前面会下来一辆坦克，先不要打掉它，等它先向你开炮，你再将其消灭就会出现一个满血。

取得隐藏的强力武器：游戏开始选择 Jungle Route，打至第 3 关消灭两个人形 BOSS 后，前往下一地点，过了一座桥后，消灭前方的敌人看见右边一棵树，对着树下开枪，会有一把 BUSTER 枪，再向前走，消灭一些敌人看见左边有一排房子，房子上方有一棵树，对树下开枪会出现一把 HYPER 枪。

进入隐藏地点与人形 BOSS 交战：通过前 3 关后选择 Volley Route，进入第 6 关，前往第二地点（公路）；经过一番战斗后，到达前方有三个并排的木箱的地方，这时，箭头会指向右边，如你一直往前，便可进入这个隐藏地点；隐藏地点有两个人形 BOSS，用前面的方法也可取得满血。

轻松击败第五关 BOSS：通过前 3 关后，选择 Mountain Route，进入第五关后，经过一番战斗，到达有三个石像的地方（还有一排地雷）；先不要破坏石像，站在地雷上方的左边，向右边开枪干掉一些小兵后再将石像打掉，出现两个木箱，先用左边木箱中的 HYPER 枪干掉中间台阶上的敌人，再换右边木箱中的火箭炮，一直向前，前方的敌人都可躲过，路线为：经中间台阶→右边台阶→左边台阶→右边台阶。到达打 BOSS 处，有两个木箱，左边木箱是一把 3 WAY 枪，右边木箱是一把 HEAUY 枪，等 BOSS 一出现就可用火箭炮轻松解决它，再换左边的 3 WAY 枪。

江西南昌　敖正春

ARC 月华的剑士 FP 4

枫的无限连击：将对手逼到角落里，空中 B＋→A・A→↘↓A・→A・→↘↓A・→A……到 KO！

御名方守矢的无限连击：将对手逼到角落里，空中 B＋→A・↓↘→＋A・→A・↓↘→＋A……至永远。

李烈火的无限连击：将对手逼到角落里，空中↓＋C・→A・→B・B→↘↓＋A・→A→↘↓＋A・→A……KO。

海南琼山　敢向风马挑战的　风鸟

ARC 幕末浪漫·月华的剑士 FP 4

一条明的通关法：只需用一条连续技向前跳跃＋B——蹲下＋C（即↓＋C）——天文・星之巡（↓↑＋C）就可打到第九局（晓武藏），但对紫镜、神崎十三、斩铁慎用。

一条明 VS 紫镜：开始就使用→↓→＋C，一条明会从对手的正上方落下，这时对方有 95％的可能向后跳，（一条明）向紫镜所在方向快速推动方向杆，一条明在紫镜落下的地方站起，使用投技，然后与倒地的对手拉开距离，使用↓↘→A or B，之后循环从→↓↘＋C至↓↘→AorB 的所有过程即可顺利过关。

一条明 VS 神崎十三、斩铁：先用上面“一条明的通关法”中的连续技将对方击倒（虽然自己会费很多血，但却能使剑质槽迅速加满，而且也会为下面的必杀作铺垫！），然后迅速与对手拉开距离，越大越好，然后使用↓↘→A or B，这时对方有 95％的可能会跳到你面前，此时如果剑质槽已满便可使用超奥义或潜在奥义；如剑质槽未满则可使用→↘↓↙←＋A，对方中招率 100％！

对最终 BOSS（第二回合）：只需向前跳跃＋B——向后跳跃＋B——向前跳跃＋B——向后跳跃＋B……

一击必杀！此技全角色共通！

黑龙江哈尔滨　仲光涛

SS 恶魔救世主·吸血皇族 FP 5

闪光狼人：将光标移到狼人身上，按 L×5＋X＋Y＋Z or A＋B＋C。

暗黑魔龙：在选人时（自己喜欢的角色）按 L×5。

暗黑魔影：在选人时，将光标移到自己喜欢的角色，按 L×3、L×5，即可选出暗黑魔影（龙）。

海南琼山　一向支持风马的　风鸟

PS/SS 月下的夜想曲 FP 7

200.4％完成大法：不少朋友或许会遇到这样的情况，无论怎样努力也至多完成 199.5％左右，这剩下的 1％被人称作是最遗憾的一击（SS 版最高为 211.2％）。

安啦，本大法将保你完美地完成这个游戏。相信大多数人缺的都是逆の恶魔城最上部下水道中那 1％。其实很简单，在未完成处下站好，按↓↑高跳，在撞到顶部一瞬间变身为犬，再用极快速度变回人。因为阿尔卡多变身后身体会稍稍浮起，所以当其头部接触到顶部时就成功了。按下地图显示，看看缺口有无弥补，若无再反复变身。如反复多次后仍没有完成，那一定是起跳的位置不对。小心左 or 右移动后多多尝试定是能成功的。

铭剑真空刃：在逆の恶魔城藏书库中有一种名叫**キュウ**的飞行小怪物，打倒它之后，有可能得到名叫“**ヴァルマンウェ**”的真空剑，一发三连击哦！

不仅威力强大、速度奇快，而且在行走时也可挥剑杀敌，攻击面积也大得惊人。装备上瑞亚指轮（**レアリング**）之后，出现稀有道具机率也会大许多。赚得两把真空剑装备之后，就可以使出秘剑“回天剑舞，六连斩”（名字是笔者杜撰的）。

上海　因看世界杯而困得要命的　相乐佐之介

SS 樱大战 2 FP 5

欣赏全部结局的捷径：《樱大战 2》爆机一次的平均时间约十六小时，要将所有人物的结局都欣赏一遍是否要经历 16×8 的苦难呢？其实这显然是不科学的。比较合理的做法是在第九话选《奇迹之钟》女主角前保存一条记录，排列在好感度前四位的女孩均可选为女主角，且所见到的最终结局必然是她，以这条记录爆机四次，可节约三十小时以上；再次从第一话玩起时，注意让另四位女孩的好感度占先，（有必要时参照攻略）至第九话时如法炮制，剩下的就是在“帝剧的一日”中慢慢转去吧！

江苏昆山　觉得与红兰的“合体技 2”最可爱的　王伊浩

风论：是的，从头到尾通关 8 次确实太耗光阴了，好在 SEGA 还给我们留了一手。这也是高水平的 SLG 或 RPG 应有的要素，足见广井王子对于应该如何处理多结局制的游戏长度问题有着成熟设计思路。

SS 王都的巨神 FP 6

速升友情关系：在所有伙伴之间关系没有升至最高级时，让主角和第九位以后的任意一名同伴，例如人马骑士（**ジハルリイ**）的关系升至最高级，再看部队表，如果发现这二人同其他伙伴的关系都减了一级，那么你就成功一半了；当伙伴之间的关系达到第三级的以心传心时，只需每一回合为另一同伴补血大约 6 至 7 次或两人连续合击敌人 3 至 4 次就可升至最高级的 LOVE，因为最高级的友情关系是随机产生的，你有时连续搞数十次关系，也不一定升到最高级。

上海　柳晓

SS 猎物是神子 FP 5

隐藏地点和人物：在第一章的盗贼之村达斯提的村口一边有个木箱，沿着木箱慢慢朝边上走，成功的话可以不出村，在村的四周可以到处游走，乃至穿越村庄四周的墙壁，来到两个和村子房间地基相同的地方，根据房间的位置进入道具屋和武器屋，所卖的东西虽然和村中的一样，但却可挖掘到稀有的宝物，如在第三章最后一战击倒 BOSS 章鱼才能入手的水之徽章，还有“剧本 1”的主角如果解救巴尔萨莫村隐藏地道中的巴钠德的话，梅迪昂可在有宝箱的阳台上出去重新返回后收得。

当在第三章巴兰多城的牢房中解救老骑士多哈特，并由其开启秘道出城后，不要急着出城进入战场，沿着城墙向前走，转弯后开启宝箱得到可以打消装备黑暗武器所带来诅咒的圣灵指环（为什么“剧本 1”中没有）。



第五章总督府内解救同伴的战斗前，在秘道中第二个楼梯后进入有三个士兵的通道，应躲开士兵的电筒光，走到最里处进入一扇隐藏的门，得到四个宝箱其中有主角武器系统的长剑和召唤士独有的召唤魔杖，注意战斗后虽也可以来到此处，但打不开门。

上海　柳晓

PS 饿狼传说 RBS·支配意识 FP 4

FINAL IMPACT：在必杀技后使用潜在能力形成连续技的新系统，主要注意点是拆开或增加潜在能力方向键的输入指令，加入拳脚键使前段形成必杀技，在此之前普通连技再以此必杀技抵消也行得通。

TERRY：①↓↘→×↓↘→□　②→↓↘×→↓↘→□

ALFRED：↓↙←×↓↙←□

SOKAKU：①↓↘→×↓↘→□　②→↓↘○→↓↘→□

不知火舞：↓↘→□or×↙→□

BOB：↓↙←×or○↓↙←□　　东丈：←↙↓↘→×↓↘→□

洪武：→↓↘□→↓↘→□

康福禄：↓↘→×↓↘→□　　BLUE MARY：→↓↘○→↓↘○↙↓↘→□↓↘→□（难度较高）

金家藩：跳起↓○↓↘→□　　秦崇秀：↓↘→□or×↓↘→□

FRANCO：↓↙←×↓↙←□自由按键组合

陈先生：①↓↘→×↓↘→□ ②→↓↘×→↓↘→□（空中方向控制可能） 山崎龙二：→↙→×方向一圈□□连按

LAUKENCE：↓↘→×↓↘→○　GEESE：↓↙←□or×→×××○○○□□□↓↙←□

吉斯的无限连技：仅限于"练习模式"使用，唯一的作用是练习节奏。

↓↙←（×）→×××□↓↙←（×）→×××□……

江苏昆山　不知如何使用隐藏人物的　王伊浩

马语：王伊浩是本栏目的常客，曾多次投来很好的秘技，再此特别感谢！但王伊浩说风马讲过：凡风马搞选的秘技都比玩友投来的好！天地良心，我可没说过这样的话呀！风马之所以能将本栏目主持至今，全靠广大玩友的支持和参与，并且有无数的上好"草料"出现在风马面前。风马虽馋，但无奈版面有限，眼大肚小，吃多了消化不了，不可能将所有的秘技都及时呈现给大家，请众玩友还要体谅。以上种种，风马不会忘记，更不会（也不敢）在玩友面前放肆，大家请放心。

PS 生物危机 2 FP 3

第四生存者之数据：第四生存者——助你生还：（题外话：不知此次稿件能否生还）

ROM1（简称 R1，下同）NO ENEMY

R2：丧尸×5，建议使用武器（以下简称武）：手枪 or 散弹枪 安全回避率：（以下简称安）10%

R3：丧尸×4，武：NEEDN'T 安：95%

R4：蜘蛛×2，武：NEEDN'T 安：100%

R5：犬×3，武：手枪 安：0%

R6：丧尸×6，武：散弹枪 安：10%

R7：犬×3，武：麦林枪＋手枪（先用麦林枪干掉右侧一头） 安：80%

R8：丧鸦×9 武：手枪 安：60%

R9：犬×3 武：手枪 安：0%

R10：丧尸×7 武：散弹枪 安：90%

R11：丧尸×6 武：散弹枪 安：40%

R12：警署大厅，NO ENEMY

R13：蜘蛛乘 2 武：NEEDN'T 安：90%

R14：猎食者×3 武：麦林枪 安：40%

R15：食人植物×2 武：麦林枪 安：0%

R16：强化食人植物×2 武：手枪（进来后立刻退回通道尽头连射） 安：0%

R17：T 强殖生物×1 武：NEEDNT 安：100%

R18：丧尸（地上）×7 武手枪 安：0%

R19：猎食者改×3 武：麦林枪 安：30%

R20：图书馆 NO ENEMY

R21：强化食人植物×2 武：手枪 安：0%

R22：丧尸×9！！武：散弹枪 安：0%

R23：丧尸×6 武：散弹枪 安：0%

R24：T 强殖生物×1 武 NEEDN'T 安 90%

以上，建议使用武器一定要在进入该房间前装备好，以免到时手忙脚乱。安全回避是指不开枪或少开枪靠躲避来进入下一个房间，百分比越高，躲避时可能受的伤害就越小。一般而言，ROOM 空间越广大，敌人行动越迟钝，安全回避率就越高。由于一味拼杀子弹是绝对不够的，因此，善于躲避是极其重要的。

上海　相乐佐之介

马语：被我"吃了"，你说还能生还吗？

PS 胜利十一人 3·法国世界杯 98 FP 7

孤线球：在确定射门力量后，球踢出之前，按住×键不放，就可以踢出美妙的孤线球。但本作中除巴西的"R·卡洛斯"之外，所有的球员都只能踢出内脚面的孤线球（怎么脚法和×马一样"菜"，外脚背都不会踢！）。

四川绵竹　Larty Show

PS 实况 J 联盟 3·胜利十一人 FP 7

挑球：在确定射门力量后，球踢出之前，按住○键不放，就可将球挑过出击的门将，可惜力量不易掌握。

四川绵竹　一直猜不出风马是个什么样儿（马身人面兽?）的　Larty Show

马语：马身人面兽？往好里想，可以是人马骑士（在"光明力量"中常有）；往歪里想，那不是"人头马"吗（在酒吧的某些瓶子上常有）？唉，你爱怎想就怎想吧，我也没计！你打"萨非罗斯"总被变成青蛙，为什么要问我怎么办？而不去问正火热主持"龙哥热线"的天师，他才是你应该去寻问的对象嘛！也许是你"顺便"理论使然吧？看看忙着回答各种热线寻问，还要整日思考如何才能阻止 SQUARE 加入世嘉新主机的天师，风马也不忍心再给他添乱（再说他也没玩过史氏的游戏），干脆也"顺便"给你答一下吧！变成青蛙怎么办呢？其实变就变吧，一会儿就会自动变回来的。这个回答虽显得不负责，但事实如此，而且打萨非罗斯用究极幻兽"圆桌武士"，再辅以其他一些技巧则可轻松打倒他。

MD 光明十字军 FP 4

偷机取巧：在游戏中，主角能跳上两块石块儿的高度，三块便跳不上去了。但只要使用魔法：地＋水，被召唤出的精灵便会围着主角转。当精灵转到相当三块石块高度的物体内部时，立刻按 C 键，跳至最高点时按方向键＋B 键，主角便轻易地跳了上去。这个方法在许多地方使用，让你省去了很多动脑子的时间。

河北固安　刘岩　王莹

FC 最终幻想 3 FP 4

隐藏的宝窟：在ゴールドルのやかた宫殿（也就是取得金水晶的那个宫殿）的正东方有一个三角形小岛，用潜水艇潜入其海中便会发现一个名为かいていどうくつ的洞窟。此洞中共有十九个宝箱（包括第三层中隐藏的四个），其中包括具有まひ（麻痹），ひし（石化）两种附加效果的こだいのつるぎ（咀咒剑）剑，最强的小刀エアーナイフ，具有吸血效果的最强之枪ブラッドランス等秘宝级武具和大量珍贵道具。

武具的特殊效用：在本游戏战斗状态中，把武器当作道具来使用，会产生某特殊效果。如ルーンのつえ魔杖，可产生ブリザガ魔法效果；ちようろうのつえ可产生クアル魔法效果；ゴーレムのつえ杖也可产生一种神圣魔法效果。

隐藏的宝物：①在カズス村右上方有一山洞，调查其尽头从左向右数第三个花式墙饰，便可打开秘道，里面有两把ミスリルリード剑，但打开秘道的条件是先把人们由透明状态解放出来。②在レプリト村中右上方有一无门房屋（就是只能隐约看到一老人在里走动而却找不到门的那个房子）。沿着此屋左边的第一棵小树向上爬可爬上房顶，由烟囱可进入屋内，调查右边第一个蜡烛可打开秘道得宝物エリクサー。

山东菏泽　为 Game 所俘虏的　高志杰

闯关族的家



●《'98增刊》淡季热销

今年夏天是图书销售非常清淡的季节。据国家统计局最新报告显示，二季度，其跟踪监测的所有商品都供大于求，这是建国以来第一次。前几日广东方面有消息说，广东今年图书销售总值下降约300万元，这是近二十年来第一次负增长。考虑到图书涨价因素，亏损是非常可观的。而《'98增刊》在这种恶劣的气候下仍能安全着陆，销售一空，实在得益于广大玩友的垂青。参加竞赛的玩友也非常踊跃，每天来信堆积如山。至9月13日止，已寄回答案22300封，估计最终截止日期（9月25日）将超过30000人，应该说是非常可观。本期公布了竞赛的答案，其中几道题引起讨论。有些题是我们出得不够严谨，给玩友带来困扰，谨致歉意。不过试题引起争议并不罕见，甚至有些中、高考试题都引起批评。出题是件很科学很严肃，要求水平很高的工作，焉能“以其昏昏，使人昭昭！”

10月初将在公证处人员监督下按公证程序抽奖，11月杂志上公布答案并陆续寄出奖品，请注意收看。

另外，《'98增刊》已全部售完，请勿再邮购。

●再“酷”一回

《都市流行·酷》秋季版将于10月中旬全国发行，这是《酷》的第二弹。秋季版调整了内容使之更加丰富多彩，降低了价格（不到20元）使之适合玩友的消费水平。超值仍旧是没得说。希望玩友象支持《'98增刊》一样支持《都市流行·酷》的秋季版。

●赔就赔个死，降就降到底

杂志社图书要打折！新鲜事！其实不是第一次。去年曾6折优惠上、下册《秘技宝典》，结果大获全胜（现在这套书已经很难找了）。这次打折的两本书是《格斗天书·3D版》和《土星游戏特辑》，也是6折优惠。尤其是《3D版》，实在是加倍超值。19部经典3D格斗游戏一网打尽，实用、收藏都价值不菲。为配合这次优惠售书，本刊特编辑了《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》，精选十几部最新游戏的人物设定及部分场景设定，免费赠送给邮购以上两本书的读者。《设定》限量印刷，赠完为止。优惠截止日期：11月25日（以上详见P80）。



这是《都市流行·酷》秋季版的广告招贴，俊男靓女嵌在像框中一定十分漂亮。与第一弹戴墨镜酷相十足的皮蓬形成鲜明对比。

●《电玩榜》人气骤升

在高额奖品刺激下，《中国电玩榜》人气直线回升，近一个月来每日都是一根大阳线。明年第一期本刊将公布获奖者名单。

●99年杂志再造新颜

不少读者来信询问明年杂志是否改成半月刊？是否改版？是否提价？现答复如下：①明年仍是月刊；②每期杂志定价8.40元；③杂志将全面改版；版式将以全新面貌出现，彩页改为36面，黑白80面，纸张及印刷将有明显提高；④内容上要加大业界新闻、内幕、特稿的报导力度和速度，加强与海外的联系，对游戏业有重大影响的大型游戏展，争取派人参加并做现场报道。充分发挥本刊综合情报杂志优势，全面体现本刊科技性、文化性、趣味性的办刊方针。对本刊明年的动作及具体构想及要求，欢迎读者来信来稿。

电玩迷语录

●长春黄仲新说：第八期杂志还是这么薄（刚到手的感觉），又好象加厚了（读完后的感觉）。

●吉林白城ZYF说：他最喜欢读“闯关族的家”，因为它总说实话，不办实事。

●广东省惠东县陈松熹希望把“游戏制作入门”合订成《大墙读本》的单行本。

●河南许昌杨大鹏：明知你要“榨干”我，而我偏要去“上当”。———真傻！

●青海西宁李杰评论第九期杂志比上期好，但不知是否比下期坏。

●重庆刘渝陵要杂志“回归94年”（杂志要倒退整整4年，真可怕！）

●武汉程曦说本刊是一本专业性十分强并且广告十分多的杂志。

●江西南昌严俊评价《'97格斗之王》“酷”不堪言；杂志第9期是“九”阴真经。

“游戏新闻眼”是杂志招牌栏目，也是我最爱的两大栏目之一（另一为“家”）。感觉上，栏目刊头设计得不好，“游戏新闻眼”字体的颜色及底纹搭配效果极差（个人感觉）。“中国电玩榜”是“新兴”栏目，照众“鞭及”的做法来看，显然希望其成为大人气栏目。关于不自制选票的方法，我这里有个建议：如无法在杂志中夹带印好的选票的话，可先于杂志上依正常比例印好，画一虚线待玩友剪下，选票背面可印一些广告或填写注意事项。

“闯关族的家”栏目中每页最上方的花纹并不漂亮，与“家”搭不上界。夹在其中的“电玩迷语录”很好，有“电刑室手记”的影子，不如辟出来做一个专页。此外无类老在“家”中猛贴书刊广告，还动辄以俗话打头阵，这哪是“家”呀？成了广告中心了！“鞭及”们的世界是我们想了解的。为什么有许多人说杂志不如从前了？××人气不如从前了？因为我们从前可以在杂志上看到龙哥、老D、无类这样个性鲜明的人物，看到龙哥的张扬、老D的窝囊、无类的“奸险”、主编的“严厉”，还有特工黄玩街霸打哭龙哥，而无类问之龙哥则顾左右而言它。老D退隐、龙哥下野（曾发表声明绝不轻言下野！）、特工远走、无类呢，独角戏唱不转。那些可爱、可敬、每天吵吵闹闹的“鞭及”们哪里去了？那些充满朝气冲劲十足的诙谐而又不失庄重的“鞭及”们哪里去了？那段有哭有笑有失恋扣薪的岁月哪里去了？

我们都在杂志上看不到了，鞭长莫及。梦里重温。

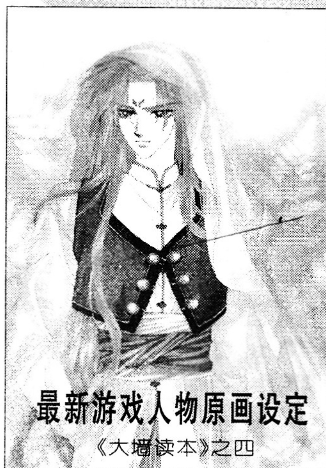
加强杂志出版发行前的审查工作，象“铁”（钱）、“东东”（东西）这些故事固然让人温馨，但毕竟也是因为错误而产生的。两三个这样的故事值得纪念与回味，但多了就不太好了。我大陆电玩杂志NO.1怎能显出半分半厘的业余与粗劣？

有奖活动请坚持且发扬。

《'98增刊》是真正的精品，游戏文化的代表书刊。美中不足：也许是转载境外书刊上的文章，书中有许多的错字与病句，令人仿佛在肚饥腹饿时忽然发现饭菜都已馊了。一粒老鼠尿也足以扰坏一锅上好的汤。

《增刊》经改进，应为拳头产品！（赠刊更好） **长沙 戴伟**

无类按：戴伟的来信很普通很批评，但我却有一种温暖的感觉。象碰到一位多年的老朋友促膝长谈。有批评：中肯内行。有揶揄：善意、幽默。有回忆：那些伴着杂志和读者一起成长的鎏金岁月。明年春天，我们也许会编一本精美的杂志创刊五周年纪念册，内容包括五年间的业界重大新闻，杂志编年史，优秀的特稿，精彩的游戏攻略，读者来信精选，编辑部故事，众编辑介绍及随感，编辑部地址变迁照片，杂志封面精选，杂志出版图书介绍等……全彩色200面，精装，定价每本1元！！变成名符其实的“赠刊”。那时……（喂，醒醒！醒醒！）



《原画设定》只赠送给邮购《格斗天书·3D版》和《土星游戏特辑》的读者，封面和内文都很漂亮，值得收藏。

无类按：合肥中国科技大学宋秋明玩友把他所有愤怒的子弹都无节制地射向《'98增刊》，有些子弹打得很准，让小编们一阵“心口痛”。编书嘛，有点象拍电影，总留下些遗憾。为了使小编不致寻短见，宋秋明也表示了一点“温柔的怜悯”，但我想那不是他的本意。下面刊登他越俎代庖开列的《'98增刊》目录，不知是不是玩友心目中的“大众情人”。

《'98增刊》宋氏目录

宋秋明玩友编定的《'98增刊》一定会比我们编的畅销，你不信我信。因为他有“致命的诱惑”——奖金100万元。原稿这几个字虽然小小的，很猥琐，小编们却一眼便看见了，并大喊“救命！”宋来信最后说他“还没骂完”，骂够、骂痛快，要看小编态度决定再不再骂。并拍胸说决不害怕“集中营”的“恐怖政治”，叫阵小编“放马过来”。风（疯）马狰狞地吼道：“不是说我罢！”。宋玩友可能忘了。 ——无类

我现在只有一台FC（向别人借的，自己的坏了）。我认为，并不在乎主机的优劣，只要游戏本身有魅力，就可以吸引玩家。我最喜欢玩的就是《三国志2·霸王的大陆》，曾将它玩到游戏最终自动终止。我玩它，可谓中毒颇深，并为此游戏作了一首词《破阵子·三国》：

夜里挑灯按键，睡醒开机再战。百十次攻城不下，数十载天昏地暗。光标满屏飞。

文作诸葛仲达，武如关张赵马。了却君王天下事，赢得生前身后名。最恨作业多！

曾经看贵刊报道过西安电视台有一个栏目《游戏俱乐部》，是国内首家交互式全直播的新栏目，不知现在怎么样了。其实，在我们武汉也有这样一个栏目，叫《游戏新干线》，每天播出一个小时，也是利用电话来玩，其中还有一个子栏目叫《游戏排行榜》。每月推荐PS、SS各十款游戏，每月底进行榜评，投票由玩家用电话进行。这个栏目开播至今也已经一年多了，深受武汉玩家的喜欢。 **武汉 刘丹**

大墙画廊 第 42 期

没有谁会知道什么才是真正能够令生活充满无尽的欢欣和无忧无虑的，烦热的夏天终于要等到明年才会再度降临，接下来的"酷"日子会否仍令我感到生活的沉重和无奈呢？一开始就向大家发牢骚，ごめんなさい……

在色廊中已经提到上月北京举行的展览活动，右面的两幅画面是本人在现场用被漫画界朋友嗤之以鼻的连内存也没有的 SONY 磁盘媒介数码照相机拍摄的，好象真不是十分清晰(但也凑合了吧)，左边的是首届国际卡通艺术技术产品博览会中日本著名漫画家手冢治虫先生的展台一隅众多漫画爱好者聚精会神阅读其作品的情景；右图是北京第一届漫画大会 COMIC WORLD 上主席台及台下"人头"们的情景。请大家定睛看看吧！

前几天陪台湾省的游戏杂志资深编辑一猫仔哥一起逛了一下京城的电玩市场和街机厅，颇繁荣的市场环境令他感到惊讶，看来游戏蓬勃发展、成为一个不再被人们偏见所误解的正当行业指日可待。有趣的是与他在 SEGA 游戏厅 PLAY《GUNBLADE N.Y》(枪刃纽约)时，爆机之后他的手竟然被磨破了，可见他对电玩的执着啊，HAHA……

画廊线人举报 3 号：(一)上海的郁菁朋友反映 8 月色廊中的《不知火舞》有严重抄袭现象，舞是电脑游戏《神奇传说一时の道标》中的女主角卡玲(头)，而女神则是召唤出的火神……(二)四川自贡的余洪伟及长春的杨成斌朋友反映 9 月黑白廊中的《猪鹿蝶之三连斩》为抄袭广西民族出版社出版的《真·侍魂》中下集中第 12 页……请张振杰及 NASH 朋友予以重视！另感谢北京孙小玮及西安 ROY 朋友对"偷吃"赏的图片佐证举报。继续努力吧，让属于我们大家的画廊更加成功，让我的眼睛日臻雪亮、锋利、刁钻、毒辣……(AHA……八神的三段笑)

——廊主 SHADOW PHOENIX



▶《柳生十兵卫》 四川自贡 秋红贵

▲顾 Q 的柳生新版本，背后的""熊猫秋笋图"(S·P 瞎起的名字)也有些搞笑风情，他以为口含、手拿竹叶就可以装酷了吗？(「廊 POWER」:★★★)

黄漩(男)，年方 21 岁，现在某游戏公司任策划职，喜爱中国、日本历史，敬重周恩来、耶律大石、武田信玄等人，喜爱 PLAY GAME，是位玩龄有 8、9 年的 PLAYER。断断续续近 5 年的画业，曾发表《紧那罗传说》(于《北京卡通》)，在《科幻大王》上连载《调阵》及于《北京青年报》发表《贵种》等短篇作品。

▼《战国》 北京 黄漩



◀《八神之……》 广西南宁 刘江



▲本来这幅作品的效果不错，但可惜是用碳笔绘制的，所以扫描出来就是这样子啦！打碎吉他的他是否也在"玩"HEAVY METAL 呢？(「廊 POWER」:★★★)

◀打赌赢了吧，快快请S·P吃饭！以后画面上的小字尽量放大吧，否则这么一缩就什么也瞧不清楚啦！(「廊POWER」:★★★)

▶又是那种我十分欣赏的水墨笔法，天草的确是个妖艳的化身，怀抱的骷髅头总感觉有些别扭。(「廊POWER」:★★★★)

▼哇，好象很专业，还有绘制和设定的分别啊！看你的职业可是跟我是同行哦，她俩打伞究竟是防水还是雪啊？(「廊POWER」:★★★)

「天草」赏



▶《天草》 广西合浦 石中兴



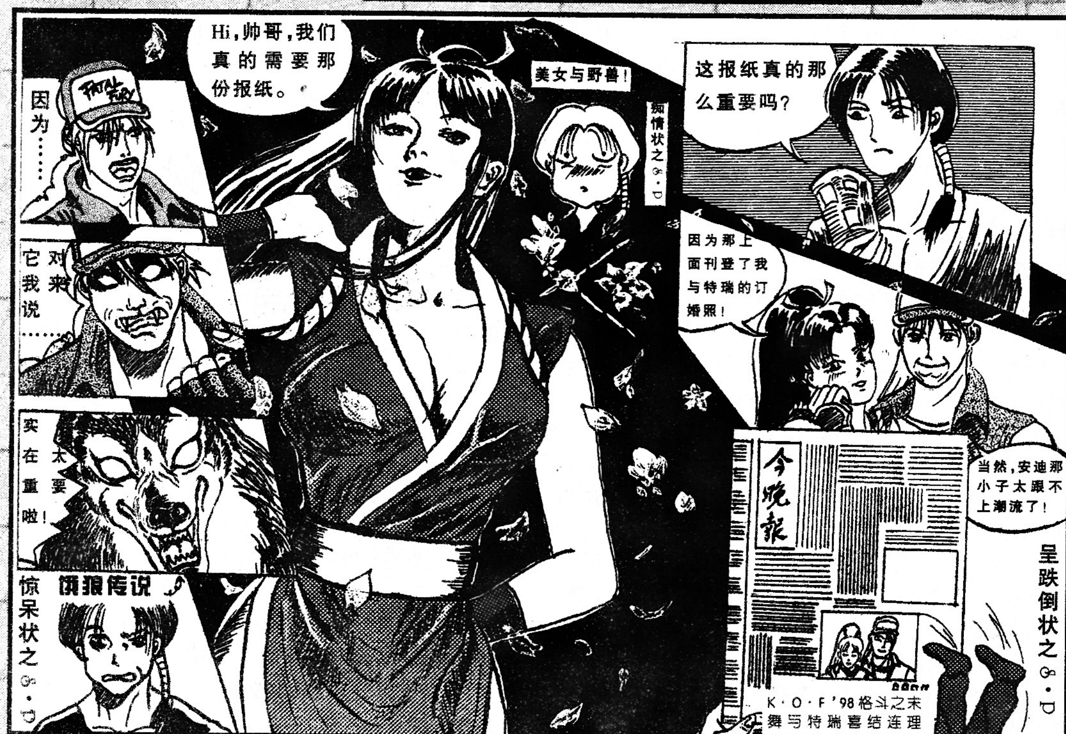
▲《樱&大神·假日旅行》
浙江乐清 陈巴特



▶《娜可露露&雪》
山西临汾 M·K&寒香

半年过去了，"还我河山"终于RETURN啦！虽然不是十分精彩，但毕竟也是朋友们的花了一番功夫才描绘出来的啊，11及12月号都会分别登载出其他朋友接续第一集的画稿，到了明年即会登载出第三集的内容，来吧！本次刘伟晟朋友的作品的质量还有待提高哦。(「廊POWER」:★★★☆)

「還我河山」
画廊接力行动Ⅱ



☆画廊接力行动FILE~2~:《格斗之末2》天津 刘伟晟 编绘

(待续)

龙哥热线

●我们手头上有台雅达利彩监SC型，据说是由RGB改为AV的，能否改回？RGB输入后的声音输出如何与有源音箱相连？RGB与S线比清晰多少？声音好多少？（绍兴 宋剑平、徐杨）

能将RGB21针改为AV输入?你们的"彩监"还不够"专业"。中央台体育频道"五环夜话"节目中演播大厅地上放着的那两台就是索尼监示器。世界各国公推SONY出品的KV系列特丽珑监示器是最棒的③彩监有音频输出，直接连到有源音箱上即可④在RGB线(一定要买原装的)面前，AV不具可比性，S也差点。声音相同。

●难道游戏机只有日本才制造吗?英美和法德有没有自己的主机，杂志可不能是日本的窗口啊，应以国际为主流嘛！另外我送你一首"世嘉春"：七代梦里橙映白，播梦散幻世嘉风，六朝三千六百日，多少岁月烟雨中。(原诗"江南春"，如有雷同纯属天意）祝龙哥人气大旺！（广西横县横州镇支持你的PETER）

日本以外的发达国家目前暂不具备制造家用机的能力。

●在一SS核心级玩家怂恿下，我买了一台白土星，因我特别爱好三维游戏，土星三维表现较弱带给我比洗碗还痛苦的痛苦。所以我决定再买台PS，有人劝我没这必要。在DREAMCAST推出的情况下，到底有无必要，希望龙哥千万别用一句"买何种主机的大主意还得你拿"来"搪塞"我，拜托。（重庆江北 邹洋）

龙哥认为有必要。但买了PS再后悔则只能洗碗。

●按下POWER键后三秒SATURN才启动正常吗？雄狮2你们有极高评价，我玩不出味道，请介绍。（广州金道花苑的读者）

不正常，但一般不影响游戏。您大概还不会玩。

●①PS除3D外比SS还有何优势？②带游戏的VCD和带VCD的游戏机有何区别？选哪种呢？（安徽宿州 吴化英）

①还有很多优势，比如动画播放能力和声音还原能力较强等，特别是PS的软件数目庞大②想玩32位机的游戏只能买带VCD功能的游戏机，土星或PS都行啊！但如果想玩遍16位世嘉MD游戏，一定要买经世嘉授权的、带游戏功能的VCD了。中国出了个……

●我的PS要求100伏，但本人的变压器是110V，对主机有害吗？盗版对主机有害吗？PS几时OVER(杭州上城区SQUARE)

①无害②虽然电视上说盗版商从德国进口的CD制造机器比我们正式工厂的生产线还要先进，但盗版肯定对主机有害③她对香港不观望就够了④龙哥不怕把话说绝，明年这个时候。

●我们这儿出现了大量黑土星，我买了一台。它与白机寿命相同吗！为啥手柄却为中国制？（黑龙江哈市李云龙）

说不定比白机还长呢！中国制才是真原装。担心不必要。

☎无责任留言小看板

龙哥(兴高彩烈状)："随大势，随大势喽！"天师(友邦惊诧状)："反了反了……"ROCKMAN一边品茶一边慢慢道："可否等到DREAMCAST现身后？"(广西博白县某读者投稿)

南京晓庄师范张磊："对于DC的失望，在我的朋友中弥漫着，相反，许多拥有PS的人都对它表示了很大的兴趣。让游戏性与梦幻般的画面完美地结合在一起，也许只有DC能做到。"

某PS机主兼本刊读者："该死的蚊香快把我熏晕了……"

无责任留言者龙哥："SONIC ADVENTURE真是婉如梦幻(！？)"

前期重庆孙伟读者看到了那么多读者热心地回答他的问题，感到非常非常高兴，他特来信向所有替他解答疑难的玩友表示感谢！他这次还有些问题想向大家提问，同时也回答了其他玩友的疑难，希望大家积极参与"包打听"

①SFC圣剑2中拿到矮人锤后，去了所有能去的地方，就是无新情节，也找不到使用矮人锤的特殊地方，该怎么办？

②浪漫传说2代，怎样拥有石船？（重庆孙伟）

③MD光明十字军第二层，内有封印的房子中有四个音叉，当我把它们按24种变化每种变化十次的方式去打击后，还是得不到封印，正确的去打顺序应是怎样？（甘肃高台县火车站奚海龙）

⑤SFC"火焰之纹章——圣战的系谱"如何打出隐藏版面？我从前看到敌魔法师用A级风魔法连续10次进攻！这太有挑战性了！当时我没有这个游戏就没问。（宁夏银川 阚峰海）

第7期包打听解答

离开鳄鱼处回村庄四处走，便可发现一个用机械钳钩东西的屋子，在屋中有一只鸭子，花10个钻石把鸭子买到手后，在村北的一间屋里用鸭子换蝴蝶结，再来到一间房子和小黑球对话，用蝴蝶结换得一个罐头，这时来到鳄鱼的房子里，把罐头给鳄鱼吃便能换得一只香蕉。香蕉可以喂给村东路上的后只黑蛙，使其帮主角搭桥到对岸。（热心读者：重庆孙伟、甘肃奚海龙）

●我已26岁，刚买了7000型，家人笑曰"老玩家"。请问PS可否与电脑显示器连接，效果是否好过电视？多谢龙哥在我买游戏机之前的导购作用(差点买了土星)(武汉铁路司机学校尹涛)

效果与电视差不太多，您需要花钱买一个电视卡才能将PS与电脑连接。显然，就目前的形势来说，对于非街机平面格斗高烧者，PS是理想选择，就算我们不"导购"，想必您也会买的。

●有件事令我百思不得其解：我和一好友去买光盘时，我要买张SS的法国世界杯，好友却说"谁用土星打体育呀！"我又问了其他人，回答一个样。请问他们的说法有否道理？难道这和SS的机能有关吗？龙哥你不回答，我会用SS换台GAMEBOY的！（江西宜春未留名的读者）

日本有近10万人选择了您要买的那个游戏。虽然机能是一回事，可"大势"是另一回事，哪有道理可言。不过，能将阿迪达斯那同时运用了猎鹰、奇钉、天足概念技术的EQUIPMENT ACCELERATOR球鞋做到街机中去的，唯有喜欢追求真实的世嘉。

●我是世嘉铁杆。请问米奇亮何许人也？为啥找DC麻烦？请龙哥转告那些拿着PS就说SS不是的人们，等DC出来让它们好看！（河北省秦皇岛市海港区 兰宏亮）

读者的回答是"米奇亮真乃神人也"。他没找什么麻烦啊？眼见为实嘛！今后我们也要对DC的多个游戏进行报道。现在的问题是，DC还没出来，神人已经急了。不过龙哥坚信，绝大多数PS玩家是冲着游戏来的，DC的推出丝毫不能改变其对游戏的看法与追求。"硬件万岁"的理论是不能令人信服的。

●请解释如何看待土星记忆卡中出现的种种问题？(很多读者)

许多读者买到的都是盗版，这种卡能够造成记忆丢失、画面无音乐、自动退到九球画面等情况，(记忆画面中极个别游戏的名称是乱码则无妨)。很难提供原装卡与组装卡的判别依据，要靠经验和胆量，舍不得多花些钱只能买国产，不过有些也挺好用。

●以土星现时的内存和加速卡，能否移植98？VF3是不是土星最完美的结束？（广东珠海土星迷彭耀）

①估计土星不会移植，大概PS会移植②VF3土星无法移植

GAME BAR

合金弹头 2（Metal Slug 2）

机种 ARC 厂商 SNK 类型 STG 媒体 NEO·GEO



《合金弹头 2》刚刚在街机厅里露面时，乍一看与一代差别不大。真正玩过之后才发现，其制作者对于此类动作射击游戏的真髓领悟得多么透彻。

"流畅、火爆、细腻、搞笑"是《合金弹头》的特色。《合金弹头 2》将这些特点完全继承并发扬光大。战斗流程流畅，人物动作顺滑自然，战争场面激烈，杀敌、爆破的效果及音效也都十分出色。本作的画面背景更是细致美丽至极。至于其幽默搞笑的风格，想必玩过（或看过）的玩友都深有体会。可爱的 Q 版造型，滑稽的动作和情节，比如站在悬崖边的 Marco 会吓得流出大鼻涕，而他在蹲下接近敌人攻击时竟是通过背囊中的玩具拳击手套！还有敌方小兵的各种可笑表演都让人忍俊不禁。

本作中乘物的种类比一代增加了很多，趣味性大增。地型、敌方装备也更加丰富。第二关乘坐步行战车与 BOSS 周旋一节设计尤为精彩。另外，本游戏隐藏着十分之多的小秘密，这也使《合金弹头 2》的可玩度大大提高。

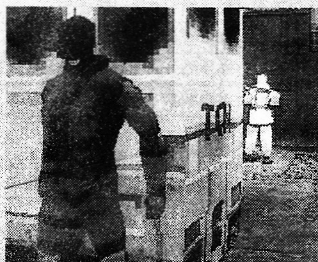
《合金弹头 2》的出现，充分证明只要真正投入地制作，2D 动作射击游戏还是可以作得相当精彩的。同时，它也为那些一直怀念着"魂斗罗"的玩家们提供了一次展现身手和重温过去那种"闯关"的美好感觉的机会。

——北京 Eri

角 色：8.5	原创性：8
画 面：10	上手度：9.5
音 乐：8	移植度：——
情 节：8	投入度：9.5
操作性：9.5	总评价：8.9
道德指数：3，杀人如麻	

合金装甲·固体（METAL GEAR·SOLID）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM×2



用 KONAMI 的话讲，这款游戏叫"战术谍报 ACT"，以显示它比较特殊，比较另类的成分。其实另类的游戏往往难以成功。游戏需要特别的设计和创新的系统，但这么做的风险却相当的大。就连史克威尔这样著名的公司也在求新求变的路上摔了不止一个跟头。长期以来，游戏界中形成了许多的条条框框，既束缚了游戏者的思路，又捆住了开发者的手脚。

现在的游戏者一拿到游戏很快就会掌握开发者的思路，什么样的地方会设置谜题，什么样的谜题应该怎么解，资深玩家都能讲得头头是道。这在以前的确是个好现象，因为这样的游戏必然上手度高。可是这也埋下了隐患，当众多的玩家思路已成定式的时候，就很难接受新的设计思路，这就使创新游戏成功概率降低，开发者也变得缩手缩脚，只能在已形成的圈子里徘徊，这根本是条创作的死路，走到今天也快到头了，因为游戏者纷纷开始叫喊："游戏没有原来好玩！"

真的不好玩吗？我看多半是玩腻了！当开发者一个个都变成"黔驴"的时候，游戏者就再也不能从游戏中找到闪光的创意了。再好的作品，玩的次数多了，吸引力必然有所下降。于是，以前的隐患化成了矛盾：走老路没有前途，走新路风险太大。游戏的发展遇上了前所未有的难题。面对这种情况，有识之士甘当铺路石。史克威尔这样做了，可惜收效甚微。柯纳米这样做了，虽然取材于老做品，但这种游戏形式却依然很新颖，而且系统设计得相当成功，很可能成为游戏界走出低谷的一条出路。

——郓城 P.L.

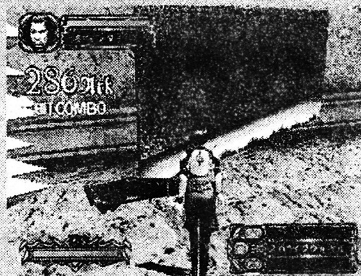
角 色：8	原创性：8.5
画 面：8.5	上手度：8
音 乐：7	移植度：——
情 节：9	投入度：9
操作性：8	总评价：8.25
道德指数：8，反对核武器	





影牢～刻命馆 真章～(影牢～刻命馆 真章～)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 ACT 媒体 CD－ROM



这是一款区别于以往传统游戏的新作。游戏者要操纵一名少女利用各种陷阱消灭"入侵者"。无论是身披铁甲的骑士、忽隐忽现的忍者、还是神秘莫测的刻人都将葬身"刻命馆"。

虽然"影牢"在视角变更和多边形绘制等方面均有些美版游戏的粗糙，但是系统和分支情节的设定也的的确确地显示了日式游戏的细腻、周道，因此玩家很容易上手。与"地下城守护者"相比，"影牢"的游戏战略更加清晰、单纯，玩家要利用地形设置陷阱与敌人周旋。而且，为了尽可能多的获得"习得陷阱"用的数值，就要竭尽全力地制造连击——这也是游戏的最大魅力。

游戏中丧生于少女之手的既有贪生怕死的贵族，又有比翼双飞的情侣，甚至主人公的哥哥也将成为攻击的对象。因此，很难用善恶来区别游戏中的角色。女主人公的脸上也总带有一丝无奈的神色。在这一点上，多元化的结局多少弥补了略显不明的主题。

由于同时设置的陷阱最多只有三种，以及敌我双方速度的大差异，造成了游戏的单调。不过在暑期中，除了"武藏传"与"合金装备"，笔者最为欣赏的就是这款略带叛逆味道的"影牢"。

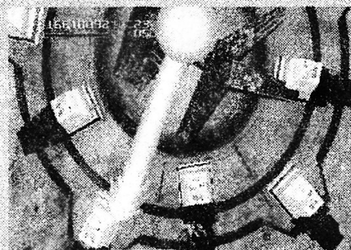
——北京 H.Y.

角　色：8	原创性：8.5
画　面：7.5	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.13
道德指数：1、目的是斩人	



闪亮银枪(RADIANT SILVERGUN)

机种 SS 厂商 TREASURE 类型 STG 媒体 CD－ROM



TREASURE一直以能够吃透世嘉主机的硬件机能而闻名。当初在MD后期推出的几个节目被玩家一致推崇为经典之作，这次的"闪亮银枪"也同样大放异彩，成为土星末期最耀眼的明星。

单从画面上来讲，玩家很难看出这究竟是PS游戏还是土星游戏，游戏中的三维即时处理、光源处理以及爆炸的透明感、光亮度都达到了相当高的水准。如果说这完全是TREASURE用软件方式模拟的话，他们的水平真的已经达到了不可思议的地步。与TAITO同类作品土星版"LAYER SECTION 2"相比，真有天壤之别。即使同PS版相比也毫不逊色。

不过游戏的移植度虽高，每一版的路线交叉、场景设计也很有新意，但是在难度方面就过于高了一些，即便是EASY的土星模式也是几乎不可能爆机的。对于专业的高手这固然是挑战，却害苦了那些初上手的玩家。ARCADE模式中的无限连版也使游戏失去了趣味，这是开发上的一大缺陷。

无论如何，"闪亮银枪"开启了射击游戏的另一个思路，那就是各种超级武器可以在游戏一开始便拥有，不必在途中获得。各种武器之间的组合还可以诞生新的武器，这种将动作游戏要素结合在射击游戏中的想法是一个很好的例子。

——KEN

角　色：7	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：6	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.39
道德指数：4	



击坠王的时代(击坠王の时代)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 STG 媒体 CD－ROM



在"闪亮银枪"的时代笔者却津津乐道于11年前的射击游戏，这就是CAPCOM带来的魅力。

这个经典回顾合集是笔者玩到的最好、最完善的194X系列移植作。以前因为机能的关系，8位机的移植品只是形似而非神似，根本无法达到街机游戏时那种惊心动魄的感觉，而这个"击坠王的时代"，似乎一下子拉近了时间的距离，使笔者重温往日的激情。

CAPCOM的194X系列实际上开创了射击游戏的一种模式，这种传统的二维射击概念甚至在现在某些三维游戏中也在使用着——比如中途更换武器等等。从这个意义上来说，此系列是一个时代的巨作，更具有纪念价值。

但是对于现代的玩家来说，这些游戏显得单调而且难度过高。最后一关不许连版的设定，使笔者也无法爆机，空留了几分遗憾。

——SONIC

角　色：7	原创性：8.5
画　面：6.5	上手度：7.5
音　乐：4	移植度：10
情　节：——	投入度：7
操作性：8	总评价：7.81
道德指数：5、对战争的反思	



封神演义(封神演义)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



不用看厂标，单是看看片头那个糟糕的CG和雄壮得有些不配合的音乐，就知道这一定是KOEI的作品——当然也必须承认，动画还算差强人意。

不知为何，玩这个游戏时总是有一种在玩一个拙劣的"仙剑"仿冒品的感觉，尽管它们的系统不尽相同。确切点说，光荣的这个"封神演义"实在没有什么"光荣"可言，比起台湾的一些优秀的RPG来还有点距离。

游戏的整个系统比较简单，没有特别之处。画面方面虽然采用了同"格兰蒂亚"同样的全三维处理，但是构图比较小，场景的恢弘感不够，缺少大手笔的制作投入。整个游戏基本上是一个以3D包装的经典二维SLG＋RPG的构架——而且这个构架是非常老套的。

笔者购买这张光碟完全是冲着收集中国古代名著系列的愿望，说老实话，打死随便什么人也不相信我有朝一日会有兴趣打完整个游戏。

带有太多封建思想残余的道德指数当然不会太高。——KEN

角　色：7.5	原创性：7
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.44
道德指数：6.5	

合金装甲·固体(METAL GEAR·SOLID)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD-ROM×2



其实早在多年前，8位机上的"合金装备"(俗称：燃烧战车)就是一部水准极高的经典大作，只是因为其世界观独特、上手不易而令不少玩家对之望而生畏。当年沉得住气将它打穿的玩家，肯定会被它那峰回路转的情节、惊险紧张的场面和构思巧妙的解谜方式所感动。本作是8位机版"合金装备"的续篇，但在那些曾经玩过旧作的资深玩家看来，它更像一部根据同名游戏改编的好莱坞特技巨片。

本作几乎完整保留了原8位机作品的优点与特色，并借助32位机强大的画面表现机能，将其用电影化的手法重新演绎。本作采用全3D即时演算，视点切换流畅多变，以POLYGON再现建筑物的真实结构，临场感极强。最富有创意的地方当属采取"整体"方式连接各场景，故主角一旦被一个哨兵发现，便会引来整幢楼的敌人，大大增强了紧张感。作品中有许多堪称经典的场面，如"雪地炸坦克"、"智破隐身术"、"楼顶战飞机"、"冰库斗狂人"以及最后的隧道追杀等，气势恢宏，惊心动魄，完全是电影大手笔的感觉。情节发展很流畅，悬念几乎一个紧接一个。剧情交待完全采用3D实时动画，依靠柔化、残像等手段巧妙弥补人物造型的粗糙，并加入大量闪回、慢动作等艺术手法，使之产生"吴宇森式的诗化暴力"感。如女主角中弹时血雾飞溅，机枪狂人临死前乌鸦漫天盘旋等场面，都很有震撼力。

同"生化危机2"等同类作品相比，"合金装备·固体"减少了那些故弄玄虚、为解谜而解谜的难题，谜不在多却设得巧妙到位。玩家如果平时多看间谍小说或影片，肯定会发现许多破解之法同那些经典作品中的如出一辙。尤其可贵的是，本作中解决问题的方法往往不止一种，自由度颇高，要求玩家随机应变。在情节构想与电影化手法处理上，"合金装备"显然比"生化危机"、"盗墓者"等作品更胜一筹。如今流行制作"AVG+ACT"(冒险加动作)游戏，应当说"合金装备"是此类游戏中做得最完善的。

本作唯一缺陷是对白过于冗长，情节交待过于烦琐。创作者也许是想细腻刻划每个人的性格，这固然不错，但在敌人大肆搜捕、情况极度危急的时刻，男女主人公却还在那里大抒感情，就让人感觉有些过分了。此外，几乎每个角色临死前都有说不完的话，颇像前几年的国产电影。这也许是亚洲人的通病，美国人在这方面就简洁得多。

——真宫寺

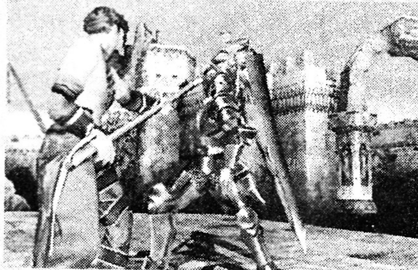
角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8	总评价：8.6
道德指数：7.5，借口维和的暴力	

灵魂能力(SOUL CALIBUR)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 3D-FTG 媒体 SYSTEM 12

使用SYSTEM 12基板制作的"魂之利刃"(SOUL EDGE)的续作，在动作的细腻柔和程度及武功的真实性方面大有提高。武打动作逼真化，一直是3D格斗游戏进化的目标。在"SOUL CALIBUR"中，基本上已经摒弃了原来"SOUL EDGE"中许多凭想象创造出来的招数，招招有章可查。该游戏在开发时，特邀中国河北的两位武术家前去作示范与动态捕捉，一招一式皆正宗，加上秒间60帧的画面处理，效果确实很让人振奋。在片头DEMO中，可欣赏到5套武功的完整演武过程：日本刀、宝剑、长棍、双截棍、铁鞭，其动作之细腻逼真，完全如同观看正式的武术表演一般，这在历代3D格斗节目中确实罕见。

本作删去了前作中颇有人气的使大刀的少女成美娜，增加了使长棍的卡利、使铁鞭的藤和使古典剑法的中国少女湘华，并用麦克西代替李龙使双截棍。黄星京同御剑平四郎的武功已完全不同，前者已由原先模棱两可的剑术变成了大开大合、气势如虹的刀法。总之，本作中已没有重复的门派，每人每派都有独特的个性。当然，基于NAMCO的一贯风格，隐藏人物也很引人注目。本作中有个隐藏人物竟是"铁拳"中的吉光！



本作的系统比前作改进不少，加强了快速闪避与奔跑，格斗中常能绕着对手紧追不舍。招数方面，删去了原作中许多混合中下段的连续技"赖招"，而大大加强了空中连击，对技巧的要求更高。压制技与追打击被减弱到最低程度，已经很少出现乱跳乱打的情况。应当说严密性有所增加。不过"攻强守弱"一直是"魂之利刃"系列的特点，喜欢疯狂进攻的肯定比试图稳扎稳打、防守反击的占据更大优势。这仍是一个表演性大于竞技性的节目。

——上海　VEGA

角　色：8	原创性：8
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：6.5	投入度：8
操作性：8	总评价：8.45
道德指数：7，展示中华武术	

谁是"至尊"

文/YAMAZAKI　协力/EX MAI

大概所有的格斗游戏玩家都不能否认，2D 格斗的"元祖"是 CAPCOM。在 94 年以前，把 CAPCOM 称作"天尊"，估计无人反对。而在格斗游戏充分发展的今天，再把 CAPCOM 冠以"天尊"之名，恐怕会引起众多 SNK 拥护者的不满。SNK 近年来人气狂升，成为格斗界的"新贵"，并不是没有原因的。

对于 SNK 的格斗游戏，一个比较一致的看法是"爽感比较强"，这一点，恐怕连 CAPCOM 的铁杆拥护者也不得不承认吧。那么"爽快感"从何而来呢？首先，是格斗过程中的力度感较强。象《RB 饿狼》、《侍魂 3、4》、《KOF》等作，对于各种必杀技、连技等击打时的判定和效果都作得很出色，华丽而且有力道，毫不拖泥带水。象《侍魂》各作就给人以刀刀见肉的感觉，《KOF》系列则更可以称为"硬派格斗"。相比之下，CAPCOM 作品中的招式就比较轻飘无力。普通技、必杀技击中敌人时的力度和爽快感远没有 SNK 的作品出色，软绵绵的。因此，CAPCOM 的招式不但没有 SNK 的华丽，而且更给人一种"花架子"的感觉。这就是制作实力上的差距。

第二，即然是"爽快感强"，那么必然说明"操纵感良好"。请问，一个操纵感不好的格斗游戏怎能给人以爽的感觉呢？确实，早期 SNK 的作品象《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《世界英雄》甚至《侍魂 I》，在操作上的确远远不如《街霸 2》。然而近几年来，SNK 不断开拓新思路、不断地改良自己作品并开创新的系统和打法。比如说《RB 饿狼》中的连携技。这种受清版格斗游戏启发而产生的新的连技形式，使格斗方式向多元化发展，操纵感也更加流畅爽快。就格斗手感而言，《RB 饿狼》是一部非常好的作品。还有《斩红郎》中出现的"兜后"连击、《天草降临》中的十四连斩，特别是在《KOF》中，出现了跳跃重攻击→站击重攻击→特殊技→必杀技→(超)必杀技这类连击，内在规律性很强。可以通过研究自己开发。这比《××VS××》中挑空后胡乱按键动辄就能打出几十 HIT 的连击显得更加有深度。SNK 在创新系统方面的努力也是有目共睹的。象《KOF》中的闪避、前后紧急回避。大小跳跃等，都使战斗的对抗性和精彩程度大大增强，使打法也更加多样。活用系统之后抓住敌人破绽发动进攻的机会更多了。这些都充分说明 SNK 是一个在不断进取的公司。相比之下，CAPCOM 就显得有些不思进取。也许是《SF2》的起点太高的缘故，CAPCOM 后面几作均没有完全摆脱《SF2》的影子，变化不大。比如《恶魔战士》的三部作品，除角色之外几乎就没有什么改进。在系统方面，CAPCOM 也少有创意。象 OC 之类，更加把格斗引向"乱踢乱打"，并不成功。

SNK 的作品被人指责为"操纵感不好"，一个重要原因是其指令相对比较复杂。但我相信，任何一个熟悉 SNK 的玩家对这种看法都会不屑一顾的。对于真正的格斗迷，指令绝不是一个问题，正所谓"双手搓烂终不悔"。印象中，SNK 只有几个指令确实有些过火，比如《饿狼 2》中四天王的超杀、吉斯的斗气风暴，以及《真·侍魂》中的天霸封神斩(笔者至今还记得其正确指令为↘←↙↓↘→←↓↙+BC)，而后期作品中的大部分指令都是可以接受的。实际上，我个人认为，象《SF2》中桑吉尔夫的螺旋打桩，乃至后来《SF Ⅱ X》中"近身摇杆两圈+拳"、"↙蓄↘↙↗+拳"这类指令才真叫"走火入魔"。为了使出这类招式(尤其是在家用机十字键上)，往往是跳向敌人一边疯狂地搓圈一边按键，使战斗演变成跳来跳去胡踢乱打，毫无趣味可言。而必杀技指令略微复杂一些，不但可以使之与普通技有更大区别，以杜绝一些人胡乱出必杀，也可以使角色更有个性。在后来《KOF》系列中出现的"简化指令"(如→←↙↓↘→可简化为→↙→等)和"指令提前输入"等，也使复杂的指令不再成为问题。很多人对 SNK 相对复杂的操作望而却步，也不肯花一些力气去练习和适应，因而对 CAPCOM 的作品倍加推崇。并给 SNK 扣上顶"操纵感不好"的帽子，这是毫无道理的。可以说，SNK 的作品比较崇尚"高技"，因而从来就不是为"菜鸟"准备的。如果还是怀念那种"乱踢乱打也能赢"的感觉的话，不如去打《SF2》的好。

第三，SNK 的作品。在格斗过程中的战略性比 CAPCOM 要强。SNK 的连技虽然疯狂，但是必须结合良好的战略意识，诱敌出错并抓住敌人的破绽予以痛击。因而在攻防转换的节奏、诱敌、破招、反击的感觉都远较 CAPCOM 出色。CAPCOM 的格斗力度感不强不说，战略性也不强，招式比较离散，基本还停留在《SF2》的蹭血阶段。必杀技及象 Chain Combo 之类的连技固然比较好出，但给人的感觉是用不用都无所谓，战斗平淡无奇。不象《KOF》、《饿狼》、《侍魂》中那样，连击与战略结合得那样完美。

推崇 CAPCOM 的玩家总喜欢用一个词，就是说 CAPCOM 更懂得"格斗的道"。这个"道"就很让人费解。谁能说出它具体指什么？如果说不出，那么这种说法不免太"虚"了点儿吧？以笔者之见，如果这个"道"是指对真正意义上格斗真髓的理解，那么不论 CAPCOM 还是 SNK 的作品，都不如 Sega 的"VF"出色。如果这个"道"是指对于 2D 平面来说的操纵灵活简易和流畅，我认为在这方面作得最好的是 TREASURE 在 MD 上的《幽游白书——魔强统一战》。用这样一个模糊的、玄而又玄的东西去证明 CAPCOM 比 SNK 更有内涵，就好象非说玩 RPG 一定比玩 ACT 高明，听交响乐一定比听 YANNI、陈美之类的高雅一样，是站不住脚的。

说到角色平衡性问题，客观地说，SNK 的作品确实存在着强弱差别较明显的状况，比如《斩红郎》中的绯雨闲丸、《天草》中的风间苍月、《KOF'96》中的克拉克和八神，《KOF'97》中的红丸、特瑞和拉尔夫。他们或是有一两招判定强而破绽小的必杀技，或是普通攻击判定较强。但是，格斗游戏要作到角色完全平衡是不可能的。就连被评价为平衡性很好的《SF2》，其中的 GUILE 不也是强到了近乎无赖的地步吗？而对于新手来说，高手所用的隆也是根本无法近身的。并不是说"菜鸟也能赢"的游戏才叫作平衡性好。象本刊 98 年第 6 期《霸王塾》中"新人类"玩友所说的那种情况是客观的。但凡对 SNK 有所了解的玩家都知道，用一两种赖招把新手"活活玩死"的绝不会是什么高手，真正的 SNK 高打要想作掉你，真是会让你"死了都不知是怎么死的"。如果在一部格斗游戏中，高手可以轻易地被新手打败，那才真正叫平衡性出了问题。因为本来格斗的乐趣就应该从与段位相近的对手的较量中获得，水平相差太大的格斗不论对高手还是低手都是没有什么意义的。不通过反复的锻炼与实践，在实战中积累经验，就想在格斗中取胜，这种想法太过幼稚了。

对于格斗游戏的其他方面，与 SNK 比起来 CAPCOM 就更没有优势了。论画面，《斩红郎》、《KOF》系列的人物及背景之华丽有目共睹，《××VS××》、《恶魔战士》等均无法与之抗衡。论招式、必杀技、超必杀技的设计，《斩红郎》中的武器击飞技令人心驰目炫，极为有型，《KOF》的必杀、超必杀也都力度极强，令人眼花缭乱，爽快度满点。相比之下，CAPCOM 的崇拜者就只好说 CAPCOM 的招式是以"朴素、平实"见长，这是否也正说明 CAPCOM 的缺乏激情与创意呢？因为，"平实"与"平庸"差得不远了。说到角色魅力，CAPCOM 就更不是个儿了。《SF》、《恶魔》两大系列从创始至今，人气角色很少(不过《SF》中的巴洛克，《恶魔》中的莫莉嘉和莉莉丝，我还是很欣赏的)，远无法与《KOF》等的角色相比。至于音乐？相信群众的耳朵也是"雪亮"的。

总之，如果非要把 SNK 与 CAPCOM 分个高下的话，别的不用说，铁的事实就摆在眼前：街机厅里，《KOF》机台前总是人头攒动。在某大型街机厅中，尽管《KOF'98》三个币一玩(每币二元)，对战者还是"前仆后继"，旁边的《SF Ⅲ》、《恶魔救世主》虽只需一币，却也只有一些小朋友上去摸一摸。"中国电玩榜"上，《KOF'97》长期雄踞榜首，且十席之中被 SNK 占去八成，这些还不足以说明问题么。不承认事实，非要说 CAPCOM 的好处，就有些象"那个时期"中一口咬定"××××就是好，就是好"一样，太不能让人信服了。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

谈谈 DREAMCAST 的第二心脏——POWER VR SG

文/北京　刘海涛

我想谈一谈关于 SEGA DREAM CAST 的第二心脏："Power VR SG" 3D 加速芯片。

我是 SEGA 的铁杆支持者，看了第 8，9 期的杂志，遗憾不是没有的，但是光谈日立 SH－4 是不是 128 位这个问题，并不能说明"DREAM CAST"的机能如何，重要的是 3D 加速芯片如何。

NEC 公司和著名的 3D 显示卡设计公司 Videologic 合作了两年之后才推出的"Power VR SG"。与 Voodoo 系列不同的是：Power VR 系列产品的 3D 流水线有着专用架构，最初由硬件分块加速器将整个屏幕的显示数据分为许多 512(32×16)像素的小"块"(Title)，然后对每个块进行单独处理。在处理过程中，先由几何综合处理引擎，及前端的几何综合设置引擎，将形状和位置(包括哪些多边形看得见，哪些看不见)方面的工作全部处理完毕。随后，数据被送至纹理综合处理引擎，及前端的纹理综合设置引擎，将那些可见的多边形贴上纹理贴图，再进行阴影，光线等 3D 效果处理。最后由两个后端累加缓存器将图形进行多纹理的多路 32 位合成，以实现 DirectX 中要求的全部 Alpha(透明)混合模式，然后送至显示内存并显示出来。这样的 3D 加速结构，可以实现每秒 1.2 亿个像素填弃率和每秒 300 万～400 万个已渲染多边形峰值生成率。

在 PowerVR SG 的数据处理流程中，有三个独有的特点。第一，它将整个屏幕数据进行硬件分块处理，可以最大限度地简化操作，比较容易将几何和纹理引擎最优化；另外，由于每块的数据量较小，所以可以一次将几何和纹理处理完成后再全部送入显存，这样节省了显存带宽，也就等于提高了显示速度。第二，是 HSR(Hidden Surface Removal，去除不可件表面)功能，这一功能相当于普通 3D 芯片的 Z－buffer(Z 轴缓冲，就是通过不同物体的远近距离确定它们互相遮掩的关系)，并且具有 32 位浮点 Z－buffer 的精度，但是 HSR 是全硬件的芯片内部操作，所以速度快，又不像 Z－buffer 那样占用大量显存，而且也节省了显存带宽。至于被挡住看不见的物体，一般 3D 显示卡还是要对它进行几何，纹理数据的处理，而在 PowerVR SG 中就完全不进行处理了，这一机制极大地节省了处理时间，从而使 PowerVR SG 的速度表现足以挤身于最快的 3D 显示芯片之列。第三，是 VQ(Vector Quatization)纹理压缩功能，使用符合微软在 DirectX 中的特殊算法，最大压缩率为 8：1，而 Voodoo 为大约 2：1。另外 VQ 功能的纹理压缩是当纹理数据装入时在后台进行的，解压缩速度很快，基本不占用处理器时间，还可以混合使用压缩与未压缩的纹理数据。正是由于具有这些特点，PowerVR SG 可以轻松地实现顶级的 3D 速度和画面质量。

PowerVR SG 的优点还不止这些，在 3D 方面它还拥有很多其他的功能。首先，有了全硬件浮点 32 位几何，纹理设置引擎，可以大大降低系统对 CPU 浮点性能的依赖。也就是说，不管 SH—4 是不是 128 位的，PowerVR SG 对于它的依赖是很小的，全凭自身的超级运算能力，所以"Dream Cast"的 3D 功能是不用担心的。另外，PowerVR SG 具有全景抗锯齿失真(Full Scene Antialiasing)过滤功能，远远优于 Voodoo 系列所倡导的边缘抗锯齿失真(Edge Anti－aliasing)过滤的效果，过去只是因为全景抗锯齿失真过滤的运算量太大，所以一直没有办法实现。现在 PowerVR SG 利用 2048×2048 点的超级取样(Super－Samping)方式将其变为现实，效果好而且易于使用。Volume 效果则是由 PowerVR SG 第一次实现，可以将特殊空间范围的效果变得容易实现，例如可以方便地制作阴影，镜头反光光斑等很多特殊效果。PowerVR SG 还可以硬件实现 DirectX 中支持的模板缓存(Stencil buffer)和凹凸材质贴图(Bump mapping，Voodoo2 只能用软件实现)等功能。另外它还具有透视矫正的双线性，三线性，各项异性等处理功能，透视矫正的 ARGB 高洛德(Gouraud)明暗处理，具有色彩偏移的镜面高光效果，环境贴图等等很多 3D 特性。

PowerVR SG 出色的 2D 效果和视频性能，也是 SEGA 在"Dreamcast"中选用 PowerVR SG 的另一个原因：异步工作模式，可以在处理图形的同时释放 CPU 进行程序操作；帧缓存和文理缓存统一的显示内存模式。这一点 SEGA 继承了 Saturn 的特点，不弱的 2D 性能和超级的 3D 效果。PowerVR SG 的批量定货价为 $ 30。得到了业界各个方面的支持，因为 PowerVR SG 不光有强大的运算能力，还有易用的 API(应用程序接口)非常通用。

"DreamCast"是当今性能最强，与 PC 机兼容性最好的家用游戏机，能提供不亚于街机的处理能力。Videologic 已经宣布：有许多新型街机系统都会采用与"DreamCast"相同的 PowerVR SG 加速芯片。SEGA 将在 11 月 20 日为"DreamCast"举行盛大的首法仪式，大举进攻现在主要被 SONY 的 PS 所占领的家用游戏机市场。

不要再管 SH－4 是不是 128 位的芯片，只要看看 PowerVR SG 的处理能力，就不难看出"DreamCast"的能力，再加上 YAMAHA 的音乐合成芯片，33.6Kbps 的 MODEM，16MB 主内存，8MB 的显存，2MB 的声音内存。Windows CE，内置 DirectX(包括 Direct 3D)API，简直就是一台 PC 的配置。"DreamCast"的前途是光明的，道路是曲折的，但我坚信 SEGA 的努力是不会白费的！

编者按：上期本栏目设了三个观点供大家讨论，收到了不少来信，畅谈自己对电玩的理解和认识。这期选出两篇文章，前一篇重于感性，是作者长期实践与感受；后一篇重于理性，运用数据分析来论证，只不过我们目前无法确定世嘉的新主机用的是不是"POWER VR SG"这块芯片，玩友们读读这篇文章到没有不妥，都是电玩知识嘛，多多益善！由于本栏目篇幅有限，不能刊登更多的文章，所以请众位"电玩才子"(当然也包括才女)悉心等待，并给予谅解。

本期预设下面的几个个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、SNK 的对战游戏只是画面华丽及爽快感强，而操纵感和角色平衡性不好。

2、SQUARE 的游戏越做越退步。

3、现在买"SS"主机算不算合适。

4、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

5、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

「'98增刊」10万元大奖终有所归

《次世代天空》

SD高达G世纪(PS)

神佑擂台(PS)

封神演义(PS)

兰古瑞莎V(SS)

大航海时代 外传(SS)

索尼克冒险(DC)

《格斗天书》

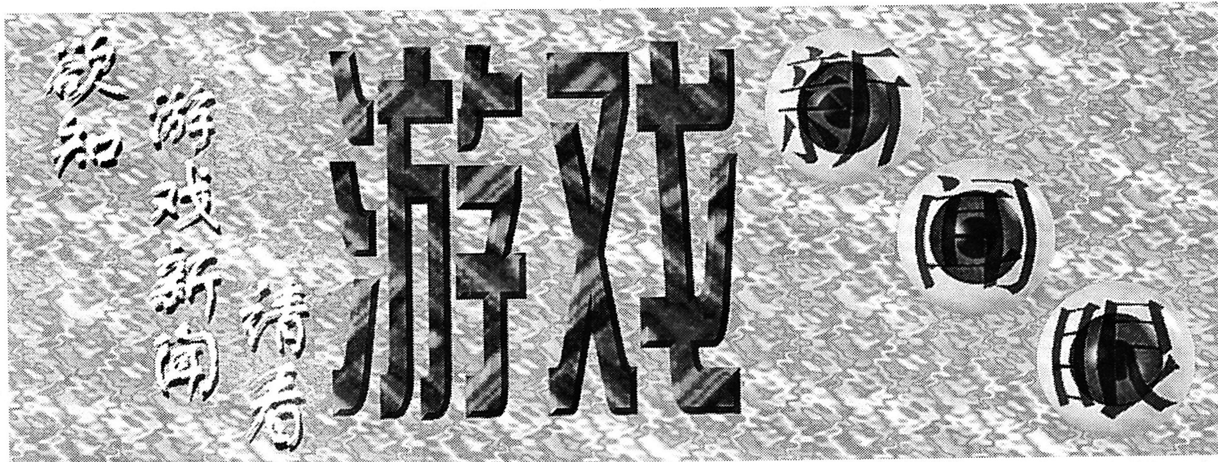
《天空任鸟飞》

大贝兽物语(GB)

《街机仔》

合金弹头2





特报 SCOOP “98 增刊”大奖揭晓

当杂志主编在公证人员的现场监督下将特等奖选票抽出时，在场的人员一片掌声和欢笑声。

10月7日下午三时，《电子游戏软件》杂志《’98 增刊》有奖竞赛开奖仪式正式开始，此次竞赛共收到有效选票 47149 封，大大超出主办者的预想。选票来自全国几乎所有省、市、自治区(西藏除外)，还有不少海外的华人读者也热心参与，表示对祖国电子游戏事业的支持。从判卷情况看，大约 40％的答卷回答正确。按抽奖规则，共抽出纪念奖 1000 名，四等奖 300 名，三等奖 30 名，二等奖 20 名，一等奖 10 名。特等奖一名：为内蒙古一学生，获得奖品为 N64、SS、PS 各一台，在此我们特向他及所有获奖者表示祝贺，对所有参与竞赛的读者表示感谢。

抽奖共持续了三个小时，由北京市崇文区公证处现场监督提供公证，全部中奖人员名单见后。

公　　证　　书

(98)崇证字第 1073 号

根据电子游戏软件杂志社的申请，北京市崇文区公证处受理了由电子软件杂志社举办的“98 增刊”有奖竞赛试题的活动，我处对此次活动抽奖进行了现场监督，现宣布：“98 增刊”有奖竞赛试题抽奖活动的程序及结果，真实．有效。

北京市崇文区公证处

公证员



一九九八年十月七日



▲47149 封答卷被分装在 7 个邮袋及一个大纸箱内，每个邮袋 6000 封。



▲特等奖抽出的瞬间，没得奖的人也眉开眼笑……

杂谈 TALKING “梦工场”支持软件商目前已超过 300 家

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 世嘉正式宣布了加盟“梦工场”的软件商名单，包括 CAPCOM、NAMCO、KONAMI、ACCLAIM、MIDWAY、INTERPLAY、CORE 等日、美、欧的著名软件商社榜上有名。全世界目前已有超过 300 家软件公司宣布加入 DC。

“这些公司的加盟对‘梦工场’开拓北美业务来说具有里程碑般的意义。”美国世嘉总裁 STOLAR 称：“所有重要的第三方软件公司都将加盟‘梦工场’，我们对此很有信心。”

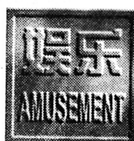
目前已经加入 DC 的 300 多家软件公司中，北美公司有 30—50 家，欧洲公司有 50 家，剩下的 200 多家公司则全部来自日本。其未来软件势力可见一斑。

外设 ACCESSORY 世嘉正式宣布“梦工场”配件发售价格及日期

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 世嘉今天正式宣布了与“梦工场”配套外设的售价和发售日期。这其中包括：

“梦工场”专用键盘 4500 日圆
S 端子线 价格待定
VMS 记录卡系统 2500 日圆
方向盘 5800 日圆
模拟街机摇杆 5800 日圆
(以上与主机同时发售)

专用 VGA 显示器 价格待定
振动手柄 价格待定
头戴式受话器 价格待定
模拟钓鱼杆 价格待定
(以上将于 99 年发售)



东京游戏展正式开幕

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 一年一度的东京游戏展于10月9日至10日在日本开幕。今年的游戏展因为有了世嘉“梦工场”的异军突起而格外引人注目。由于年老色衰的任天堂没有多少精力顾及是次展览会，使得本次东京游戏展成为了世嘉与索尼专美的天地。

展览会上，索尼展示了部分新软件（包括FF8、街霸ZERO3）和PDA系统，同时也正式宣布PS2将不会在明年发售。这样，本届游戏展的所有风光，便都被世嘉的“梦工场”所抢夺了！

许多已经排上世嘉DC软件发售表的游戏在会上都有展出，其中部分已经可以试玩。继CAPCOM宣布“生物危机·代号维罗妮卡”和NAMCO加盟DC两大消息之外，GAME ARTS又令人惊讶地快速推出了DC专用软件“格兰蒂亚2”，精细的制作和画面使人怀疑这实际上是已经预谋已久的作品！

世嘉的忠实朋友饭野贤治公布了“D之食桌2”的最新画面，与几个月前的作品相比，最新的版本又有了质的飞跃。饭野表示推迟“D2”发售主要是为了更好的提高游戏质量，使玩家能够享受到从未有过的乐趣。

展览会上同时公布的还有DC版“VF3”和“世嘉拉力锦标赛2”的画面，与以前其他杂志所转载的非正式“VF3”画面不同，“梦工场”的实际画面更精致清晰，效果与街机相比不遑多让（除了显示器方面的原因：街机是逐行显示，电视是隔行显示），玩家可以绝对放心。但是“世嘉拉力锦标赛2”仍然只是播放录像带，令人不满。

虽然“梦工场”已成为人们关注的焦点，但是仍然有部分厂商没有放弃土星这个市场。CAPCOM在展览会上展出了SS新作：超级漫画英雄对街霸，对应4M内存卡的该作自然毫无疑问已经达到了完全移植的水平，只是不知还有多少玩家对此有兴趣。

本刊对本次东京游戏展有详细报道和人物专访，请有兴趣的读者留意。



日版“梦工场”推出计划确定

本刊日本专讯（记者：KEN） 于11月27日（比原先公布的发售日推迟一周）在日本推出的世嘉“梦工场”，将凭借着无法抵挡的价格和软件优势，取得她首战的胜利。

日本世嘉在10月5日的新闻发布会上正式宣布了新世代主机“梦工场”发售的详细情况，同时宣布的还有一系列令人吃惊的软件，而最让人注意和关心的首先就是零售价格的问题了。

关于价格，世嘉将零售价定为29800日元（按照当时汇率合220美元，或1975元人民币），同时发售的游戏有5个：“VR战士3·组队战”、“世嘉拉力锦标赛2”、“怦怦冰岛历险”、“哥吉拉一族”和“恐怖七月”，所有这些软件的售价均为5800日元（按照当时汇率合42美元，或385元人民币）。除了这5个与主机同时发售的软件之外，到今年年底，世嘉至少还要推出7个游戏，这其中包括刚刚宣布延期发售的“索尼克大冒险”，这样，“梦工场”今年至少会有12个节目推出，这对于一个刚刚诞生的新主机来说是比较多的——至少要比当初的N64多得多。

此外，曾一度传说将与主机分开销售的MODEM也正式确定了与主机一起发售，MODEM将是外置的，直接接驳于主机后部，很容易拆卸，速度则为当初宣布的33.6KBPS，不过，世嘉仍然提请玩家注意有今后推出升级版本的可能，鉴于采用外置MODEM，修理、更换将变得更加容易。

与当初土星诞生时不同，此次世嘉并没有推出附带游戏光碟的“混装版”，却将在主机的包装内附加两套软件：DREAM PASSPORT（梦之护照）和DREAM FLYER（梦之传单），前者是用来提供上网所需的所有软件（如浏览器、拨号软件等），后者则是为“梦工场”专用打印机所配套的（有关该两份软件的详细情况请注意下文的报道）。

从价格上来说，“梦工场”对日本玩家的吸引力无疑是巨大的，在主机性能价格比方面它显然占有较大优势，但是更令人激动的则是两条来自软件厂商方面的消息。

梦之护照：DREAM PASSPORT，世嘉确定将与主机一起混装的CD软件。其中包括有与其他“梦工场”用户联网对战软件、网页浏览器（IE 4.0）、电子邮件编写器等。使用“梦之护照”上网后，用户会被自动引导至被称为“德丽卡丝”（DRICAS）的梦工场官方网页（日本世嘉）。在“德丽卡丝”主页上，玩家可以读到有关“梦工场”的最新消息、与其他“梦工场”用户交流并对战等等。以上所有的服务都将由日本世嘉免费提供，玩家不必额外付费。

梦之传单：DREAM FLYER，世嘉为“梦工场”主机特制的电子邮件系统，玩家可以通过使用该软件，在网络上散发电子明信片和电子邮票。在光碟中收录了许多已经预先制作好的图片，传递给自己的朋友将给他们带来一份惊喜。



“VF3”转会“梦工场”
结城晶告别土星

本刊日本专讯（记者：KEN） 日本世嘉于今天正式宣布停止土星版“VR战士3”的开发计划，该游戏将转移到SEGA新一代的主机“梦工场”上。

事实上，这对于广大的土星用户来说已不是什么新闻。自从“梦工场”正式宣布以来，业界和玩家已普遍认为“VF3·TB”将登陆DC而不是SS，土星版“VF3”实际上早已终结。

在今天的记者招待会上，世嘉对所有的土星用户道歉，同时首次正式宣布“梦工场”将移植“VF3·TB”；同时，世嘉还宣布了“世嘉拉力锦标赛2”在DC上的移植计划。这样，在业界和玩家中流传已久的“梦工场”两大首发软件已经全部被证实。

世嘉保证以上两个软件的移植都达到了街机同名作品的水平。当然以往常的经验来看，玩家对这样的声明多少还是有所保留的。不过如果“梦工场”真的具有世嘉所宣传的那样强劲的机能，对这两个作品的移植应该是不费吹灰之力的——因为MODEL 3的指标不过是每秒150万个多边形，而“梦工场”的水平是300万个。可以相信，这两个游戏移植成功与否，将是决定梦工场最终命运的重要一环。

日本世嘉已正式宣布有关DC版“VF3·TB”的情报如下：12名角色；13个场景，包括有围墙的场景；组队作战系统；供1－2人使用；

日本世嘉已正式宣布有关DC版“世嘉拉力锦标赛2”的情报如下：10条赛道（街机版为4条）；超过10部赛车（街机版为6部）；包括“时间追逐”、“赛车设置”、“记录”和“重放”等多种游戏模式；网络多人对战；

世嘉目前还没有进一步透露有关“VF3·RPG”的详细情况。





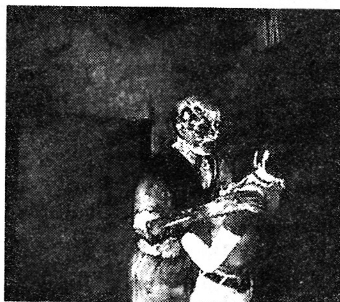
CAPCOM 正式宣布"生物危机"DC 版

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 所有的猜测在今天都成为了现实，现今如日中天的王牌软件开发商 CAPCOM 今天正式宣布将于 99 年内推出"生物危机"的 DC 版。

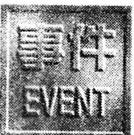
"BH"的新续集全称为"生物危机·代号维罗妮卡"（BIO HARZARD·CODEVERONICA），与当初业界流言所不同的是，该续集并不是"BH"的第四部，而是故事紧接 PS 版"BH2"，讲述的是克莱尔赴欧洲找寻她的哥哥克里斯（BH 一代中的角色）之中所发生的事件。这也从一个侧面宣布了"生物危机"系列在 PS 上一枝独秀的终结——根据 CAPCOM 的资料来看，PS 事实上已经没有多少推出"BH3"的可能了！对于"梦工场"来说，这无疑是一个绝大的利好消息，而对于 PS 则无异于一记闷棍。

来自 CAPCOM 的消息称，由于"梦工场"出色的机能，"生物危机"的新系列将不会再象从前那样采用假三维的方式来制作，而是全部用即时处理的多边形游戏。同时，游戏中将加入以前所没有的视角转换、镜头摇移等特殊处理方式，软件开发者表示，在"梦工场"的帮助下，游戏将向电影化的方向跨进一大步，他现在还无法用语言来表示这种突破，但是他们深信这将会给"生物危机"系列带来一场全新的革命。

"生物危机·代号维罗妮卡"的具体发售日期未定，现在可以透露的是该游戏肯定将在明年年内发售。CAPCOM 同时非常有信心的表示，这份给世嘉"梦工场"的见面礼至少可以发售 100 万份，此外 CAPCOM 还希望他们特地为 DC 制作的动作游戏"能量宝石"（POWER STONE）能够售出超过 15 万份。根据计划"能量宝石"也将在 99 年内发售。



◀『代号：维罗尼卡』将成为 DC 最有利的武器，希望能早日玩到。



不是我不明白，这世界变化快 南梦宫宣布加盟世嘉"梦工场"

本刊日本专讯（记者：KEN） 有一个使玩家震惊的消息来自日本南梦宫，这个世嘉多年的老对手于今天宣布加入"梦工场"的软件开发队伍。虽然中村并没有马上对将推出的软件做明确的表态，但是"'铁拳 4'将出现在一个大家所想象不到的主机上"和"'铁拳 4'将对应网络对战"的说法似乎可以令人想到一点什么。

震惊之余，玩家同时想到了在土星时代南梦宫也曾自称为世嘉的盟友，但是在玩弄了 SS 玩家几年的感情之后，她仍然没有为世嘉留下半点微澜，这次宣布加盟是否又是历史重现呢？

世嘉新主人入交昭一郎对南梦宫的加入表示了极大的欢迎，他说世嘉以前所失败的地方主要就是没有能够抓住那些非超级玩家的广大平民消费者，而南梦宫在吸引这类消费者方面可谓是得心应手，这次能够说服南梦宫加入世嘉，将为"梦工场"打下良好的基础。

来自业界的消息称，世嘉此次为引诱南梦宫花下了不少的本钱，甚至包括输出硬件开发技术等利益，也正是在这些利益和"梦工场"强大魅力的吸引之下，南梦宫才毅然决定投怀送抱。是否会移植"TEKKEN 4"无法绝对保证，但是可以肯定的是，这一次南梦宫绝不会向土星时代那样只是说说而已了。

宣布加入"梦工场"的同时，南梦宫也宣布了她将成为"梦工场"互换基版 NAOMI 的软件开发商。



兵临城下仍阵脚不乱 东京游戏展之索尼印象

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 尽管世嘉在今秋的东京游戏展上大出风头，索尼仍然以自己不屈不挠的精神与之顽强斗争着。在 PS 摊位上展出的几个超大作，无一不体现出名家风范。面对梦工场的挑衅，PS 仍然有着巨大的市场和竞争力。

RAGE RACE 是南梦宫的赛车王牌，在营业用街机市场上，它可以与世嘉的两大名作竞争，在家用游戏机的领域，它更是超越了土星的作品而当仁不让地拔得头筹。这次南梦宫倾力推出的 PS 新作：RAGE RACER TYPE 4，则达到了该系列的顶峰。

游戏的画面非常出色，某些地方甚至出乎玩家的预料，达到堪与梦工场相比的地步。通过试玩版可以发现，RRT4 在驾驶感觉上模拟得十分真实，连超车时穿过对手赛车尾烟的那种感觉都被模拟出来，其效果可见一斑。这将是 PS 未来最值得注意的游戏之一了。

CAPCOM 宣布街霸 ZERO3 在 PS 而不是 SS 上登场多少有点使人感到意外：以土星加上 4M 内存卡的机能，移植起来应该更容易才是。也许因为土星已经到了穷途末日，CAPCOM 才另投明主吧？不过无论如何，对于 PS 来说这也是一个大大的利好消息－－毕竟这是街机动作游戏的巨作，以 PS 现有的玩家数量，CAPCOM 应当很容易获利的。

尽管是在游戏展前一天才宣布移植消息的，但是在展示会上已经可以玩到 SFZ3 的 DEMO 版了。其中所有的场景已经完成，部分角色也已可以运用。PS 这次对 CPS－2 系统软件的移植真的到了完美的地步，画面的精致和动画的流畅与街机版相比不遑多让，实在是值得 PS 玩家期待的大作。

此外，CAPCOM 也宣布 SFZ3 将可以对应索尼的 PDA 系统，不知道这将是怎样的一种效果，但是可以预见的是这必然给家用游戏以全新的感觉。

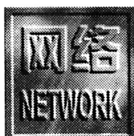
除了以上的两个大作之外，FF8 等作品亦有展示，但是 FF8 的发售日期仍未最后确定，给人一丝不安心的感觉。



美版"梦工场"主机 预定 99 年 9 月发售

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 世嘉企业总裁入交昭一郎今天在东京游戏展上正式宣布了美国及欧洲版"梦工场"的发售计划。

在回答有关记者提问时，入交表示"梦工场"在美国及欧洲的发售时间会在 99 年的 9 月份。同时，入交昭一郎拒绝就有关详情作进一步阐述。



美国世嘉计划开发史上最大网络游戏

本刊美国专讯（记者：KEN） 来自此间的消息称，世嘉正与TURBINE网络公司合作开发一个DC专用的网络游戏，如果正式推出，这将是历史上最大的网络游戏。

美国世嘉于10月8日正式宣布了该游戏的开发意向，但是并没有对其中的详细内容做任何表述，目前也没有消息表明该游戏将先发售日版还是美版。

美国世嘉对游戏的形容是“一个革命性的科学探险游戏，可以同时容纳几百名玩家，通过“梦工场”和电脑网络进行游戏。”

位于马萨诸赛州的TURBINE网络基地已经开始了游戏的开发，世嘉将负责该游戏今后的推广和销售工作。

“我们的目标是制作超越玩家想象的游戏，”美国世嘉产品发展副总裁ERIC HAMMOND称：“世嘉保证‘梦工场’的玩家将可以得到最佳的游戏娱乐，同时我们也寻找着象TURBINE这样出色和有潜力的合作伙伴。”

TURBINE的总裁DAN SCHERLIS表示：“‘梦工场’的网络特性使我们可以制作一个宏伟的游戏，这与人们司空见惯的游戏将有很大的不同。世嘉‘梦工场’卓越的性能和TURBINE的多年网络经验联合，将创造出一个革命性的前卫网络游戏。”



观念同类型一起改变“VR战士RPG”初露端倪

本刊日本东京专讯（记者：KEN） “VR战士之父”铃木裕今天正式宣布了AM2小组开发RPG的消息，传说中的“VR战士RPG”在某种程度上得到了证实。

之所以称为“某种程度”，是由于铃木先生所说的RPG，其名称与“VR战士”并没有太大关系——这个将在“梦工场”上诞生的AM2 RPG的将叫做“贝克雷计划”（PROJECT BERKLEY）。

铃木裕对游戏的细节没有作过多的描述，仅仅是表示“VR战士”中的人物将很有可能在该作中出现，而在游戏中所出现的所有人物数将高达500人以上。业界怀疑，铃木裕在今年5月为“梦工场”所制作的“巴比伦塔DEMO”，与该游戏有着密切的关系。

消息灵通人士透露，世嘉对于该游戏所持的态度是：不限预算，用世嘉最顶尖开发队伍进行制作工作。据铃木裕本人称他为这个游戏已经筹划了三年，直到今天才付诸实现。开发工作预计明年初将会结束，铃木本人希望“贝克雷计划”能够赶上明年春天的发售。

虽然AM2制作RPG使人感到意外，但对于铃木裕和他的组员来说这已经不是第一次了。当初在MD上以实战特点风行一时的RPG“租借英雄”（RENT A HERO），就是AM2的手笔。



“梦工场”软件发售表正式建立

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉“梦工场”发售在即，所配套的软件也初露端倪。目前已有12份软件预定在今年年内推出，明年更有一系列超强的大作登场，走势看好。

除了已经宣布将同主机一起在11月27日发售的“VR战士3·组队战”、“世嘉拉力锦标赛2”、“哥吉拉一族”等5份软件以外，其他软件的具体名称和制作公司如下：

蓝色刺激（BLUE STINGER）ACT SEGA 98/12/3
盖斯特力量（GEIST FORCE）STG SEGA 98/12/12
索尼克大冒险（SONIC ADVENTURE）ACT SEGA 98/12/17
接踵而来（INCOMING）ACT IMAGINEER 98/12/23
进化（EVOLUTION）RPG ESP 98/12/23
纵横七海（SEVEN CROSS）S·RPG NEC INTL. 98/12/23
摩纳哥GPX（MONACO GPX）SLG＋RAC UBI 98/12/23
战国（战国）RPG NEC INTL. 99/1/14
克里麦克斯王土（CLIMAX LANDERS）RPG SEGA 99/1
飞行之舞（AERO DANCING）SLG CSK 99/2
数字赛马新闻报 SPG SHOUEI SYST. 99/2
垂钓巴斯鱼（GET BASS FISH）SEGA 99/2
告白（WHITE ILLUMINATION）S·RPG HUDSON 99/2
最酷滑板（COOL BOARDERS）SPG UEF SYSTEM 99/3
麻将 TAB KAGA/NAXAT 99/3
噗哟噗哟 PUZ COMPILE 99/3
GREAT BUGGY RAC CSK 99/3
CHO－HAMARU 高尔夫 SPG SEGA 99/3
98格斗之王 FTG SNK 99/4以后
美丽仙女（MERCURIUS PRETTY）SLG NEC INTL. 99/4以后
怪兽育成（MONSTER BREED）SLG NEC INTL. 99/4以后
生物危机之代号维罗妮卡 ADV CAPCOM 99/4以后
能量宝石（POWER STONE）FTG CAPCOM 99/4以后
飞龙之拳 FTG CULTURE BRAIN 99/4以后
CRACK2 SLG SIEG 99/4以后
NIJIIRO TENSHI SLG JAPAN 99/4以后
AKIHABARA DENNO－GUMI PATA PIES！ SLG SEGA 99/4以后
日本职业摔角 SPG SEGA 99/4以后
VIRTUA ON 2 ACT SEGA 99/4以后
贝克利计划（PROJECT BERKELY）RPG SEGA 99/4以后
J联盟·职业球会的创造！ SLG SEGA 99/4以后
格兰蒂亚2 RPG GAME ARTS 99/4以后
娱乐高尔夫 SPG BOTTOM UP 99/4以后
高达 TAB BANDAI 99/4以后
春风战队V FORCE 2 S·RPG BING KIDS 99/4以后
元素机装（ELEMENTAL GIMMICK GEAR）RPG HUDSON 99/4以后
OHZUMO 摔角 SPG BOTTOM UP 99/4以后
D之食桌2 AVG WARP 99/4以后
SHIENRYU2 STG 童 99/4以后
暴烈机器人（DYNAMITE ROBO）ACT 童 99/4以后



沉默或是奋起『PS 2』新消息

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 尽管在东京游戏展上，索尼已经表示明年将不会推出PS 2主机，但是来自《欧洲商报》的消息却称PS 2极有可能在明年春天的东京玩具展上亮相。

业界分析，索尼最有可能在世嘉正式推出『梦工场』主机前一周向外界发布PS 2的消息，目的是为了拖缓『梦工场』的进程。虽然目前对于主机的猜测很多，但《欧洲商报》仍然报道说PS 2将会采用DVD媒体和定制的CPU，三维处理能力达到创时代的每秒1000万个，并且根据索尼正式的报告，新主机将不能兼容PS的游戏。

由于『梦工场』来势汹汹，索尼已不得不着手考虑对策，看来在半年内宣布PS 2主机已是毫无疑问的。但是主机的正式发售日期仍然不容易确定，也许一切都要看看『梦工场』的前景再做决定吧？

新闻分析

世嘉锋芒毕露、索尼避实就虚、任天堂……高高挂起?

——从东京游戏展看未来电玩界走势

特约记者:KEN

世嘉真是锋芒毕露。

这是记者对本次东京游戏展最大的一个印象,想想就在一年以前,PS那种趾高气扬、舍我其谁的感觉,现在似乎已完全转移到了"梦工场"的身上。世嘉似乎正使出浑身的解数,以傲视群雄的姿态抢夺业界老大的宝座。

业界的风水转得真是快。

不过一切又都在意料之中。记得当初流传出世嘉"黑带"计划时,笔者就预料到SEGA此次行动不比寻常,主机机板的实力、首发软件的内容,都与所料相仿,甚至连软件方面的连动也基本在笔者的预料之中。对于世嘉来说,这当然是一条比较稳妥的道路,取得第一战的胜利,似乎已不是奢望。

但是从游戏展的出展内容来看,世嘉似乎还是偏重炫耀硬件一点,对于软件方面的重视仍然不够。实际上,"梦工场"目前比较有号召力的游戏,除了"VF3·TB"以外,也只有"D2"和"生物危机·代号维罗尼卡"了。"索尼克冒险"尽管实力不俗,但毕竟久违了,能否有出色表现还不得而知。然而就在这些软件当中,真正能够拿出来亮相的只有"VF3·TB"一个,这也不免让人产生"旧瓶新酒"、"世嘉无啥花头"的感觉,"梦工场"的后劲还有待用事实证明。

如果一切正常,"梦工场"基本上会根据如下的路线发展:以"VF3·TB"、"世嘉拉力锦标赛2"确定100万台的销量(98年年内)、以"D2"扩大玩家数量至150万(99年3月至4月)、以"生物危机·代号维罗尼卡"确立主机200万台(99年7月至8月),以后便可以从容宣布ENIX"DQ8"或者NAMCO的"铁拳4"之类的超强作,从而彻底击溃PS,快速冲破主机500万台的销量(99年年末至2000年年初,希望不要遇到千年虫!)。

这是世嘉的如意算盘。当然索尼并不会让老冤家如此得意。

与"梦工场"硬碰显然是要吃亏的,无论在软件还是硬件上,正在走下坡路的PS都决不是"梦工场"的对手。索尼采用的是比较聪明的、避实就虚的方法,他首先借鉴了任天堂在次世代主机争夺战前期所采取的策略,即尽量挽留自己已经拥有的用户,尽量减缓这些用户转向新主机的速度(所谓避实)。在此期间,PS一定会推出一系列期待度较高的移植作品来拉拢玩家——事实上,我们在东京游戏展上已经可以看到这些游戏的影子:"FF8"、"RAGE RACER4"、"SFZ3",这些游戏的诞生,将标志着PS的游戏开发技术达到了顶峰水平,这些也将是最能够代表PS水准的游戏。但是在此之后,PS必然将以不可遏制的速度下滑,在"梦工场"的冲击下被市场所淘汰。

索尼一方面在延缓PS的衰老速度,另一方面又在大力加快PS2的开发工作。如果说世嘉突然宣布"梦工场"计划是将了索尼一军的话,那么索尼必然也会用类似的方法报仇。笔者倾向于相信索尼将在世嘉新主机推出之时发表PS2,因为没有比这个再好的时机了(所谓就虚)。而且索尼所宣布的机能必然要高出"梦工场"几倍(无论事实上是否能够达到),与PS2同时发售的也必然会有"铁拳4"、"FF9"之类的超大作!在"梦工场"发售的一年时间里,索尼将使世嘉整天笼罩在PS2的阴影之下,直至最后的对决!

但是,如果索尼采取这一举动的话,由于出手比较仓促,相信没有太多时间对已开发的硬件做大的调整,这样的话,PS2主机的实际性能也许不一定能够达到所宣传的那样出色。面对已经逐渐走向成熟的"梦工场",索尼自己实无绝对的胜算。五五波是笔者对未来业界分割的最好预测。

说来说去,大家似乎都忘记了一个人——山内溥先生的任天堂。确实,任天堂似乎已经到了山穷水尽、众叛亲离的地步,连自己多年的心腹都倒戈相向,前途确实一片灰暗。

任天堂的没落,与新世嘉的崛起,正是一个绝妙的对比。任天堂失败的原因正是因为过于保守、陈旧,不愿接受新思想、新概念,死抱着老规矩不放,对市场预计的错误,加上迟钝的反应,使任天堂在激烈的现代竞争中四处碰壁。百足之虫,死而不僵,但如果任天堂抱着死虫不放手,不作翻天覆地的变革,只怕很快就会僵了的。

希望看到一个新的任天堂,毕竟,对红白机有着一份特殊的感情——尽管不是靠它起家的。

4年前的一个春天,笔者写下了一篇当初看来非常大胆的文章:预测业界胜利果实将在索尼和世嘉之间,任天堂将与之无缘,结果被小心谨慎的编辑打入冷宫。当然现在回过头来看看,那时的小心确实有点过分了。

4年后的今天,笔者再次做一个大胆的预测:未来2年中,世嘉必然为业界老大,但优势不明显。索尼则紧跟其后,时常也横插一杠子与之捣蛋。双方在家用游戏业中的比重大约是45%对40%,剩下15%的残羹留给任天堂——如果山内溥仍然不思进取的话。

希望这一次编辑不要太小心了。是对是错,无论如何留一个见证也好。



KONAMI 正式否认开发"梦工场"版"METAL GEAR"

本刊美国专讯(记者:KEN) 令业界吃惊、令许多玩家失望的消息今天从美国KONAMI总部传来,曾被业界认为已在开发之中的"梦工场"版"METAL GEAR"被正式否认。但是KONAMI并没有否认它已加入了DC的阵营。

美国KONAMI今天表示,所有有关KONAMI正在开发"梦工场"版"METAL GEAR·SOLID"的消息都是不确实的。发言人称,尽管业界已经普遍流传DC版的"METAL GEAR·SOLID"在开发中,而且KONAMI也确实在为"梦工场"开发游戏,但绝对没有"MGS"的计划。据称KONAMI不考虑DC版的主要原因是担心影响到PS版"MGS"的销路。

这是KONAMI第一次在公开场合否认为DC开发"MGS"。但是从业界传来的消息称,实际上KONAMI所否认的是"MGS",而不是新一代的"MG"。在KONAMI对"梦工场"机能研究之后,开发人员对制作一个全新的"METAL GEAR"充满了兴趣,在这样的情况下,取消DC版的"MGS"计划也是可以理解的。



饭野贤治宣布推迟发售D2

本刊日本专讯(记者:KEN) 在东京游戏展开始前一周,业界名人WARP的饭野贤治宣布了其对应"梦工场"的第一作"D之食桌2"将延期发售。

虽然游戏正在锐意开发之中,但是饭野对今冬发售的计划仍有迟疑。他表示如果追求优秀的表现效果,便不能过于计较时间表。于是他决定将"D2"的发售时间推迟到99年春天。对于"D2"欧美版的移植情况,饭野没有进一步的表述。

新闻特写

“梦工场”初试记

特约记者:KEN

初下电铁，东京地铁站口派发“梦工场”塑料袋的员工就给记者留下了深刻的印象，会场中穿着“梦工场”模型服的少女更是令人吃惊——她们能保持窈窕的体态吗？不过，最深的印象还是来自“梦工场”，此时此刻，她比任何一个美女都能够吸引记者——还有几乎所有与会者的眼睛。

会场中世嘉橙红色的摊蓬十分引人注目。9日早上，入交昭一郎和美国世嘉总裁STOLAR一起出现在摊蓬前，引起玩家一阵骚动。不过，由于两人并没有发表什么震撼性的演讲，所以大家的目光马上又被“VF3·TB”和“索尼克”吸引过去了——尤其是“索尼克”的展示摊位，一直是水泄不通，人满为患。谁若是试玩的时间稍长一些，马上就会得到身后玩家的强烈抗议。

从照片上对“梦工场”的印象已经很深了，但是第一眼看到实物的时候，却仍然忍不住吃了一惊：主机的尺寸原来是那么小，只有PS主机的三分之二，仅比SFC稍大一点。这也许就是“新世嘉”的风格？唯一保持了世嘉旧貌的是她的重量——和土星一样沉——整个世界的科技精华都浓缩在里面了吧？

东京游戏展上推出的“梦工场”主机是有着“SEGA”和“WIN CE”两个标记的。不过世嘉宣称在主机正式发售时可能会将手柄插口上方的“SEGA”字样去掉，而手柄插口右下方的“WIN CE”标志基本上还会保留。

没有插入VMS记录卡的手柄显得轻飘飘，但是手感还算不错，并不是象当初想象的那样无法用来玩动作游戏——事实上这个手柄玩ACT还不错，只是不适合玩VF——因为基本键不够，且相距太远了！立体手柄的感觉和玩“NIGHTS”时非常接近，效果还可以。

主机的风扇在工作中一直旋转着，看来“梦工场”的热量不小，今后一定要把它放到通风的地方。记忆中这好象是第一台自带风扇的游戏主机，不知道是否确切？

会场上除了几十台供玩家试用的“梦工场”主机外，还在一个柜台里陈列了几款不同的主机外形设计和几种不同的颜色设定——当然，这些都已经被否定了。另外的一个柜台中陈列的是“开膛破肚”的“梦工场”，五脏六腑仍然是“可远观而不可亵玩”，此时笔者对特工黄有着无尽的思念。

同土星一样，“梦工场”的系统选择画面也是由多边形组成的，当然效果要好得多。基本上的选择也同土星相似。

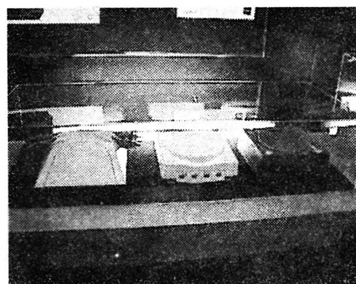
会展上可以供玩家试玩的节目不多，世嘉原厂游戏除了“VF3·TB”以外（手感一流！！画面感觉几乎与街机版相同——据世嘉称多边形的数量要少于街机版，不过基本上看不出。背景相当出色，但是似乎还没有添加光源处理?!），还有的就是“索尼克大冒险”和“哥吉拉”。虽然试玩版中只有“高速公路”和“冰雪”两个版面，及“索尼克”和“泰尔斯”两个角色可以使用，但已经可以见到其中的不俗。“索尼克”的画面真可以说是家用游戏业有史以来的顶峰，相信正式推出后必然在业界掀起一阵不小的惊澜。

与土星相比，“梦工场”的读盘速度“简直和飞一样”，真正是“一眨眼睛的工夫”，这大概要归功于16M内存和12速的CD－ROM，相信今后移植“KOF98”和CAPCOM的二维名作应当没有任何问题。

第三方软件商推出的试玩游戏中，比较完善的有CLIMAX的“BLUE STINGER”和“CLIMAX LANDER”。前者是一个三维ACT，后者则是一个“皇帝的财宝”系的RPG，笔者对此兴趣不大。令笔者感到丧气的是几个原本想试玩的大作：如“世嘉拉力锦标赛2”、“D2”、“GEIST FORCE”和“告白”都只有录象播放，“生物危机·代号维罗妮卡”更只有几张开发画面。尤其不满的是预定与主机同时发售的“世嘉拉力锦标赛2”，发售日已快要来临，SEGA却还是没有试玩版推出，不知其中埋的什么药？而且从录象上来看，画面也并非完美到街机的水平，希望不要出现“DAYTONA”第二才好！

也许是因为没能玩到心仪的作品，在看完展览之后，心里有一种淡淡的失落感觉。原本发下的“发售日当天必买”的毒誓，现在虽然没有取消，但也不那么强烈了。是太多的刺激终归于平淡，还是……？希望到了11月27日那一天，能够恢复平常心态！

离开场地的时候，回头望了望索尼的天地，那里同样也是人头攒动。再过50天，电玩界的一场大战就将开始，索尼、世嘉，究竟谁胜谁负呢？


◀这是几个被否定的DC模型。



任天堂正式宣布彩色GAME BOY发售日期

本刊日本专讯（记者:KEN） 当世嘉与索尼在便携式游戏系统上争个你死我活的时候，任天堂悄悄地开始了彩色GAME BOY的发售工作。10月21日，这一款任氏新宠物将正式在日本登场。

彩色GAME BOY的售价为8900日圆，按照现时汇率折合70美圆，即590元人民币，在经济如此不振的情况下，这个价格似乎高了一些。但任氏的发言人表示，尽管目前经济不景气的情况还要持续一段时间，但是对整个游戏业界的影响不大。“也许人们会减少在较奢侈的娱乐用品方面的支出，但是对廉价、方便的主机来说，根本不会有任何影响。我们现在并没有看到多少困难。”

不过任天堂仍然担心美圆与日圆比率的持续波动将会影响美版彩色GAME BOY的发售，该系统的美版预计在11月23日推出。任天堂希望在主机发售后，每月的产量能够达到100万台。



索尼PDA系统确定发售日期

本刊日本专讯（记者:KEN） 在本届日本东京游戏展上，索尼的便携式记录卡系统正式宣布将于今年12月23日在日本正式推出。

该系统的名称为POCKET STATION，售价为3000日圆(按现时汇率合22美圆，相当于人民币199元)。然而与世嘉的同类产品VMS相比，索尼PDA的价格仍然偏高，尽管搭载了32位元RISC芯片，但画面质量并不及DC的VMS。

POCKET STATION的主要用途是记录游戏的进程，但是也可以进行游戏。据来自索尼的消息称，索尼希望到明年的初可以有31个与之配套的游戏，索尼自己已经开始PDA专用游戏的开发工作。

除了可编程32位元RISC芯片、液晶显示器、小喇叭和红外线无线接口之外，索尼PDA还内置了时钟与万年历功能，基本功能与“梦工场”的VMS非常接近。



来自美国的新闻及特报

SIGGRAPH 随笔几则

本刊驻美国特约记者/叶展

SIGGRAPH 是计算机图形学及交互技术会议的缩写。它是美国最大规模的专门针对计算机图形学领域的技术会议。今年是第 25 届，于 7 月 19 号到 24 号在佛罗里达州的奥兰多市举办，吸引了三万多业界人士和四百多家业界公司参观参展。会议其间举办一系列活动，包括学术会议，论文宣读，一般商业展览，系列技术讲座，参观模拟实验室，计算机艺术画廊，动画艺术节，舞会等等（笔者言：美国人是会玩啊！本来是学术会议，但掺了各式各样的商业和娱乐内容在里面，结果是雅俗共赏，吸引了大批观众）。

《木兰》讲座

SIGGRAPH 一系列活动中很有价值的是技术讲座，大多是各大学和大公司们就理论或应用的前沿发表意见。

今年有一个讲座就是由迪斯尼公司主持，介绍迪斯尼最新的动画片《木兰》中所采用的计算机图形技术。在《木兰》中迪斯尼使用了先进的三维图形技术和传统二维手绘动画结合，产生了令人瞠目结舌的效果。象几千蒙古骑兵从雪山上冲锋而下的镜头、两万人在紫禁城前狂欢的镜头，都是完全由电脑生成。这些镜头在以前的手绘动画中是决对不可想象的，现在借计算机图形技术得以呈现在观众面前，让观众们去感受它们的震撼力。

▶看完叶展的介绍，再看『木兰』也能看出些门道儿来了。



听完讲座，大家就可对迪斯尼是如何做的有个大致了解。象蒙古骑兵，迪斯尼的技术人员先用 Alias/Wavefront 的 PowerAnimator 软件构造了两个蒙古骑兵模型（一个有胡子，一个没有，诸位看电影时可要睁大眼睛哟！），又建了一匹马的模型。然后他们设计了四种蒙古骑兵的行为模型：拿长矛的，举旗的，舞刀的，空手拉马缰的。对每种行为，生成循环动画。然后对这一匹马使用不同的用色方案生成上千匹马，对两个蒙古骑兵模型采用不同衣服饰物和色彩方案。象拿长矛的蒙古骑兵，有三种帽子，三种衣领，三种袖子，四种长矛。发式也有多种可选。色彩方案一共 12 种。这些工作做完后，他们使用迪斯尼公司自己开发的软件 Attila（这也是业界群雄望眼欲穿的宝物啊！迪斯尼公司自然不肯轻易示人喔！为了开发这种软件，迪斯尼公司招募了美国计算机业的精英。

笔者曾收到迪斯尼公司的招聘简介，上面专门列了几所大学，迪斯尼公司说若申请人若是从这几所大学毕业，则受聘的机会较大。笔者一看列的这八所大学全是美国超一流大学，象号称美国最好的工科大学——麻省理工学院，号称计算机软件专业全美第一的加内基美隆大学，计算机图形专业全美最强的佐治亚州理工学院，还有伊利诺大学香槟分校，华盛顿大学等。

将 1800 个蒙古骑兵分散到模拟雪山的曲面上，生成运动轨迹，既要保证每个人都沿不同的轨迹以不同速度运动，不能相互碰撞，又要保证整个大部队是沿一定的轨迹统一冲锋。这项工作简直太艰巨了！在完成这项工作后，他们使用 RenderMan（Pixar 公司的产品）上色加光影效果。显然，为了和手绘风格保持一致，不能用业界普遍使用的 Photorealistic rendering（模拟现实中色彩光影的方法）。而得使用在 Polygon 上单色平涂的方法，生成绘画风格。但其中还有很多细致的技术问题要解决，象线条的问题，此次迪斯尼公司在“木兰”中的线条是不等宽的（用西方的术语说是非等线体，用中国传统十八描的术语是非蚕丝描或铁线描），如何用计算机生成有手绘感觉的轮廓线确实不是那么简单的事。从影片效果看迪斯尼是解决的不错的。当然，电影每秒放映 24 帧，每帧画面稍纵即逝，因此谁也没能耐将每帧都看清，所以人眼还是较容易糊弄的，即使计算机生成的画面和手绘画面效果稍微有差别也没有关系。笔者后来买了本“木兰”的书，看到印在书上的静态画面才发现两者还是有明显的区别的。

除上面所说的大场面以外，迪斯尼在“木兰”中还采用了其它技术，如利用计算机合成手绘背景，造成不同景深的感觉。术语是：Multi-Plane。也是用迪斯尼自己开发的软件 Faux Plane 完成的。象影片一开始的长城画面，迪斯尼的技术人员一共生成了 22 层景深，从背景的天空、雾气、山峦，到长城本身。效果如何待各位看了电影后自然会有感觉。所谓景深实际上原理很简单：当我们乘火车旅行时，看窗外的景物，会发现远处景物移动速度慢，近处景物移动速度快。在传统动画片中要实现这种效果时，需要绘制不同深度的背景，然后放到动画摄影台的不同层上，然后调整不同层的位置并按不同速度移动各层，然后摄像。这种传统技术显然费时费力，且成本不菲。因此只有迪斯尼本人在世时花巨资使过一次，以后就少有人问津了。现在借计算机图形技术，在计算机内生成不同景深（看来新技术不仅仅会代替老技术，有时也可使老技术重新焕发活力）。

3D 引擎的下一代产品

3D 引擎是游戏开发的利器，以往的引擎只处理三维图象方面的内容。现在业界的趋势是将 3D 引擎的功能扩展扩充，许多公司都推出了专用于游戏开发的工具软件。这些软件包括了 3D 引擎功能，一定程度的人工智能功能，并支持 Inverse Kinematics（逆运动学）。Motion Factory 公司在 SIGGRAPH 上推出的“Motivate System”就是其中之一。Motivate 是一个 finite-state-machine 驱动的游戏开发系统，提供了庞大的应用工具和类库，可编程实现各种复杂的功能。系统含有内部 2D 寻径和碰撞检测（Collision Detection）功能，支持逆运动学，提供基于 FSM（finite-state-machine）的行为生成系统，能够动态合成。用户可创建带有模块分层关系的 3D 游戏人物，给他们设定关节的自由度限制，然后进行实时操作。这套工具软件比之一般公司内部开发的 3D 引擎更具有成熟商业软件的特征。因为各公司内部开发的 3D 引擎一般较粗糙，不太考虑最终用户的使用，距成熟的商用软件还有一定距离，而且 3D 引擎一般都是各公司密而不宣的私器。这套工具软件则是专门针对最终用户的。

关于 Motivate System 的使用费用：无限次使用的开发授权许可费(development license)为每拷贝 3500 美元(按美国的法律，每台计算机都需单独的拷贝！)。一旦开发出游戏并上市，则需交纳 50000 美元的"流通费"(distribution fee)。这样的价位足以使大部分游戏公司望而却步！但不可否认，Motivate System 是目前功能最强大的专用游戏生成工具！

MultiResolution Modeling (多分辨率模型构造)

如何自动生成并显示不同细致程度(即不同的 Polygon 数)的 3D 模型，是这两年 SIGGRAPH 上最热门的话题。这方面的产品现在也多了起来了(以 Final Fantasy VII 为例，克劳德在地图上行走时的 3D 模型和在战斗时的 3D 模型是不同的，显然前者使用的 Polygon 较少！要分别设计不同分辨率的 3D 模型是很麻烦的，当然最好创建一个高分辨率的模型后能利用专门软件自动生成低分辨率的模型！)。

MetaCreations 公司和 Intel 联合推出了一套软件工具和 API(编程接口)来创建多分辨率模型并显示之。关于他们所设计的多分辨率模型的文件的格式(内部结构)，在此次 SIGGRAPH 上并没有公开。但据说会在会后公开并力争成为业界标准。MetaCreations 并宣布他们的产品将支持 3D Studio MAX R2 的文件接口，还有他们自己的 3D 动画软件 Infini－D 和 Ray Dream 自然也会得到支持。当然，设计出一种业界普遍通用的多分辨率 3D 文件格式会给游戏编程人员带来很大便利，可以说是功德无量。但我们还需要等他们公开这种文件格式后，仔细考察其是否足够完备和强大。因为作为一种独立的文件格式，它不仅需要处理多分辨率的问题，还要处理材质(Texture)，层次结构(Hierarchy)和动画等其它问题。另外，MetaCreations 显然必须提供和其它的三维软件包的输入/输出接口。一个好消息是 MetaCreations 不仅将公开文件格式，而且将提供源码。

另据消息，微软已经购买了 MetaCreations 的多分辨率 3D 文件格式的使用权，准备将其集成到 DirectX 的下一个版本中。

除了 MetaCreations 公司，Sven Technologies 公司也在做这方面的工作。他们的产品叫"MRG"，由两套程序库构成。MRGPlay 是用于显示多分辨率 3D 模型的动态库。和大多数 3D 引擎一样，MRGPlay 将三角形作为基本的显示单元，因此和其它 3D 引擎具有很好的互换性。另一个程序库是 MRGAuther，附有工具可直接读取各种流行的 3D 文件并将其转换为 MRG 文件。这个程序库提供了对 Polygon 的直接处理功能，用户可根据自己的需要修改 Polygon Reduction 的算法！

Sven MRG 程序库的单价是 15000 美元外加一年 5000 美元的维护费。说单价其实不太准确，应该是授权使用费，游戏公司花 15000 美元买到的只是在一个游戏中使用 MRG 库的权利，如欲使用程序库开发第二个游戏，则还要交钱！另外，Sven Technologies 公司还提供了另一个付款方案：用户无须一次交纳如此巨额的使用费，而是交纳少量金额，但 Sven Technologies 会从每份卖出的游戏中提取一定比例的提成。这个方案明显是提供给那些小公司和业余开发小组的。

我的感觉是：在美国进行游戏开发，有一点好处就是工具齐全：象 CASE，Version Control 之类的工具，各种 3D 引擎，各种程序库，Driver，工具软件，分类极细，且应有尽有。使用它们可极大地缩短开发周期，降低开发难度。但它们大多价格不菲，需要付出一定资金。这也是在美国开发软件成本较高的一个原因(工资待遇就不用提了)

低价三维动画软件

三维动画软件无疑是当今游戏公司必备的工具之一。其价位从 2000 美元到 10000 美元不等。对大公司来说，花这点钱是九牛一毛，毫无问题。但很多刚起步的小公司和自发组织的游戏开发小组都穷酸得很，居然买不起这些三维动画软件，只好用共享软件(Shareware)代替。但 Shareware 的功能太弱，满足不了他们的要求。为了开发低价三维动画软件市场，过去一直为 SGI 工作站提供高价位产品的 Nichimen 公司推出了 99 美元的超廉价三维动画软件——Nendo。我想我也不用具体介绍它的功能了。因为它根本不入中国广大盗版用户的法眼！对国内用户来说，我们根本不屑于使用这么"便宜"的软件！国内用户用的都是清一色的号称 PC 上功能最强的 3D Studio MAX。要知道 3D Studio MAX 在美国的售价在 2000 美元以上，在国内估计 1～2 美元就可以拿到了。福兮？祸兮？该兴高采烈？还是该痛心疾首？在此只想让大家了解这个有趣的社会现象：美国虽然很富，技术发达，但还有编游戏的人穷到买不起 3D Studio MAX；中国虽然很穷，但穷学生们却惬意地在宿舍里享用着美国最新最尖端最昂贵的软件！

另外，那些真正高价位的(20000 美元左右)，运行在 SGI 工作站上，被好莱坞用来做电影特效(Special Effects)的三维动画软件。在以前由于不能用在 PC 上，几乎没有人去盗它们的版。但现在随着它们纷纷推出支持 NT 的版本，估计这些软件的盗版也会很快出现在北京的街头，从而"飞入寻常百姓家"。

以上只是笑谈！

Polygon 技术的未来

现有 Polygon 技术的发展已经快到极限了，而下一步怎么办，业界还众说纷纭。目前比较热门的是 Subdivision Surface 技术。在三维动画领域享有盛名的 Pixar 公司(作品包括"Toy Story"等，Pixar 公司的短动画片也享有盛誉，得过多项奖)，在他们最新推出的动画短片《Geri's Game》中，就使用了这种技术，效果显著。这种技术就是从简单的低 Polygon 数的 3D 模型通过变换形成复杂的平滑过度的曲面，从而实现较好的效果。游戏业的人士一致认为它是替代现有 Polygon 技术的较好的候选方案，但要实现实时功能，还须在软硬件方面作出进一步努力。

计算机图形技术小史

这是印在参展手册上的，显示计算机图形技术发展 20 年以来的"沧桑"。

1975 年

Martin Newell develops the Utah teapot, the venerable icon of computer graphics

犹他大学的 Martin Newell 设计了犹他茶杯模型。这个模型后来成了计算机图形学的象征符号。

1976 年

The first Exhibition at the annual SIGGRAPH Conference. Ten companies display their products on folding tables in a dormitory at the University of Pennsylvania.

第一届 SIGGRAPH 展在宾州大学举办。当时只有十个公司参展，在学生宿舍里的折叠桌上展示了它们的产品。

1977 年

At SIGGRAPH 77, the first color raster displays are introduced

彩色光栅显示器问世

1980 年

Turner Whitted published a seminal paper on ray tracing: An Improved Model Illumination for Shaded Display

Turner Whitted 发表了光线跟踪算法的一篇论文

1982 年

Tom Brigham of NYIT introduces morphing to the SIGGRAPH 82 Film and Video Show audience

纽约理工学院的 Tom Brigham 首次演示变形技术

1983 年

Fundamentals of Computer Graphics(Foley and van Dam)is published by Addison－Wesley

Foley 和 van Dam 合著的《计算机图形学基础》出版。此书随即成为所有美国大学计算机图形学课程的标准教材

1984 年

SIGGRAPH presents the first completely computer－generated film, "The Magic Egg"

在 SIGGRAPH 上播放了第一部全计算机生成的电影"魔蛋"

1987 年

Apple introduces the Mac II

Apple 推出 Mac II 型计算机

1988 年

At SIGGRAPH 88, the first public demonstration of virtual reality

在 SIGGRAPH 88 上,首次演示虚拟现实技术

1989 年

Pixar wins Academy Award for "Tin Toy"

Pixar 公司的三维动画短片"铁皮玩具"获奥斯卡奖

1992 年

At SIGGRAPH 92, the first appearance of the Cave Automatic Virtual Environment is presented by the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois at Chicago

在 SIGGRAPH 92 上,伊利诺大学芝加哥分校的电子视觉实验室向人们展示了他们开发的 CAVE 虚拟现实系统

1993 年

NCSA releases Mosaic Web browser for X Windows

NCSA 推出 X Widnows 下的网络浏览器"Mosaic"

1994 年

Industrial Light and Magic wins an Academy Award for special effects work on "Jurassic Pack"

Industrial Light and Magic 公司因制作电影"侏罗纪公园"中的动画特效获奥斯卡奖

1995 年

Pixar wins an Academy Award for "Toy Story"

Pixar 公司因首部全计算机三维动画影片"玩具总动员"而获奥斯卡奖

1997 年

The largest SIGGRAPH conference and exhibition: 48, 700 attendees and 359 exhibiting companies pack the Los Angeles Convention Center.

最大规模的 SIGGRAPH 大会,吸引了四万多参观者和 359 个参展公司

1998 年

SIGGRAPH 98 The 25th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques

25 届 SIGGRAPH 大会

十一月新作预定发售情况表

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	初恋情人节・特别版	初恋ばれんたいん・スペシャル	FAMILYSOFT	SLG	恋爱 SLG	11月5日
	宙斯・第二杀戮之心	ゼウス カルネージハートセカンド	ARTDINK	SLG		11月5日
	金钱偶像・兑换所	マネーアイドル・エクスチェンジャー	ARTHENA	A・PUZ	两替 A・PUZ	11月5日
	幸运的卢克	LUCKY LUKE(ラッキー ルーク)	SAMMY	ACT		11月5日
	太阳最佳精选・日本职业高尔夫协会监修 双鹰	サンコレ BEST・日本プロゴルフ协会监修 ダブルイーグル	SUNSOFT	SPG		11月5日
	太阳最佳精选・必杀柏青哥店	サンコレ BEST・必杀パチンコステーション	SUNSOFT	SLG	柏青哥 SLG	11月5日
	怪兽之种	MONSTER SEED(モンスターシード)	SUNSOFT	RPG	怪兽精选 RPG	11月5日
	爆发! 怒之铁剑	ドカポン! 怒りの铁剑	ASMIK ACE	BOG	RPG 风格的卡牌	11月5日
	扣杀球场 2	SMASH COURT 2(スマッシュコート)	NAMCO	SPG	网球	11月12日
	异样记忆	アナザー マインド(ANOTHER MIND)	SQUARE	AVG	对话 AVG	11月12日
	保安员 8	VIGILANTE 8(ヴィジランテ 8)	SYSCOM	STG	房车战斗	11月12日
	波尔迪王国	ボールディランド	BANPRESTO	SLG	实时 SLG	11月19日
	R-TYPE Δ	R-TYPE Δ	IREM	STG	对应振动手柄	11月19日
	暂无中文译名	ADVAN RACING	ATLUS	RAC		11月19日
	天真 1500 系列之五・围棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.5 THE 围棋	文明脑	TAB		11月19日
	天真 1500 系列之六・花牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.6 THE 花札	文明脑	TAB		11月19日
	天真 1500 系列之七・卡牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.7 THE カ ド	文明脑	TAB		11月19日
	天真 1500 系列之八・单人纸牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.8 THE ソリテイ	文明脑	TAB		11月19日
	武戏	武戏	KONAMI	FTG		11月19日
	陷阱 3D	PIT FALL 3D(ピットフォール 3D)	VICTOR	3D-ACT		11月19日
	装甲核心・幻影计划(PS 最佳)	ARMORED CORE・PROJECT PHANTASMA	FORM SOFTWARE	3D-STG	战斗机甲	11月19日
	欢迎进入家庭赛车	ファミレスへようこそ	BACK	SLG	经营 SLG	11月20日
	玩具之梦	TOYS DREAMS	KSS	SLG	宝物发明	11月26日
	雪割之花(獐耳细辛之花)	雪割りの花	SCEI	AVG	恋爱剧场	11月26日
	逃脱罪恶	エクソダスギルティー(EXODUS GUILTY)	IMADIO	RPG	RPG+AVG	11月26日
	杀猫的好奇心	好奇心は猫を杀すか	ASCII	AVG		11月26日
	蛇行保龄球	ジグザグボール	UPSTAR	ACT	保龄球	11月26日
	火热排球	わくわくバレー	ARTHENA	SPG		11月26日
	酷姐凯蒂!歌舞伎在跳舞!跳舞!跳舞!!!	KITTY THE KOOL!カブキで DANCE!DANCE!DANCE!!!	IMAGINEER	ACT	节奏 ACT	11月26日
	酷滑板 3	COOL BOARDERS 3	WAVE SYSTEM	SPG	单橇滑雪	11月26日
	战斗幻想・K-1 大奖赛 98	FIGHTING ILLUSION・K-I GRAND PRIX 98	XING	SLG	体育格斗+育成	11月26日
	欧亚快车杀人事件	ユーラシアエクスプレス杀人事件	ENIX	AVG	电视 AVG	11月26日
	凝望骑士 R・大冒险篇	みつめてナイト R・大冒险篇	KONAMI	RPG		11月26日
	俄罗斯方块・加强版(廉价版)	テトリス・プラス(廉价版)	JALECO	PUZ		11月26日
	超级自由人	リベログランデ(LIBERO GRANDE)	NAMCO	SPG	足球	11月26日
	久远之绊	久远の绊	F・O・G	AVG	爱情小说	11月26日
	一对一	1 ON 1	JORUDAN	SPG	篮球	11月26日

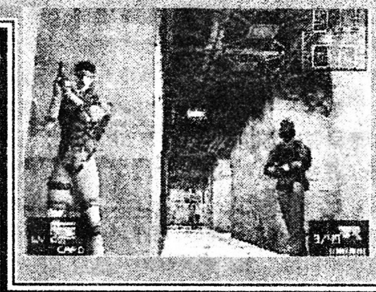
	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	新世纪福音战士・EVA 和愉快的伙伴们	新世纪 EVANGELION・エヴァと愉快な仲间たち	GAINAX	AVG 麻将		11月5日
	真实麻将冒险"海边・夏日华尔兹"	リアル麻雀アドベンチャー"海へ・SUMMER WALTZ	SETA	AVG		11月5日
	SANKYO FEVER 实机模拟 S 之三(通常版)	SANKYO FEVER 实机シミュレーション S VOL.3(通常版)	TEN 研究所	ETC	对应 SANKYO FF	11月12日
	SANKYO FEVER 实机模拟 S 之三(奖励版)	SANKYO FEVER 实机シミュレーション S VOL.3(ボーナスパック)	TEN 研究所	ETC	2CD、对应 SANKYO FF	11月12日
	卡普空世代~第四集 孤高的英雄	カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄	CAPCOM	ETC		11月12日
	波尔迪王国	ボールディランド	BANPRESTO	SLG	实时 SLG	11月19日
	格兰蒂亚(纪念品包)	グランディア(メモリアルパッケージ)	GAME ARTS	RPG	2CD	11月26日
	巫术・利尔加明传说	ウィザードリィ リルガミンサーガ	LUCAS	RPG		11月26日
	练习曲序曲~心潮澎湃的样子	ètude prologue~揺れ动く心のかたち	TAKUYO	AVG	恋爱故事	11月26日

合金装备·固体

核战前夕 危机潜入

《合金装备·固体》(以下 MGS)在日本发售第一周的销量就达 31 万多份，从而当仁不让的坐上了当月软件综合排行榜的头把交椅，为近来低迷的软件市场带来了些许活力。MGS 厚重而细致的背景设定和间谍片般的视觉效果及其良好的商业效应使其成为了一款绝对意义上的大作，想更多的了解它吗?Let's go now!

PS 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT 发售日:98.9.3 媒体:CD×2



深入研究，披露游戏制作背景、角色设定及大量隐藏内容!

“合金装备”的历史

1987 年，由小岛秀夫领衔制作的 MSX 2 版《合金装备》(《Metal gear》)推出，它确立了贯穿于全系列的“隐密作战”这一独具魅力的制作理系。同年，推出了它的 FC 版，小岛秀夫并未参与其制作过程，而在国内它的命运也确如没爸的孩子一样，易名为《燃烧战车》(以下 MG)，当时玩惯了 KONAMI 的《魂斗罗》、《赤色要塞》等火爆游戏，对 MG 这样一款需要蹑手蹑脚完成任务的游戏想必会相当不适应。但 MG 整体感觉和无线电联络的画面确实能给人留下深刻的印象，在今天玩 MGS 时很容易据此联想起它。代号为“合金装备”的究级武器在本作中首次出现，固体蛇(主人公正确译名应为“固体蛇”)奉命潜入武装要塞国家“OUTER HEAVEN”对这一秘密武器进行调查、破译，并搜寻先于自己潜入的特工 GREY FOX，作为特种部队“猎狐犬”一员的固体蛇最终面对的敌人竟然是“猎狐犬”当时的指挥官——BIG BOSS。

3 年后，同样由小岛秀夫担任制作人，同样在 MSX—2 上推出，“合金装备 2——SOLID SNAKE”再度出击。事件背景移至中亚细亚的桑巴尔岛，BIG BOSS 重振旗鼓，不仅拥有了具有全球核攻击能力的合金装备，还劫持了能用于炼制高纯度石油的微生物“OLIYX”的发现者——基奥·马尔夫博士，凭借这两张王牌 BIG BOSS 企图控制整个世界。固体蛇再度整装待发……

始终未把重心放在主流机种上的“合金装备”系列终于在当今的主流机种 PS 上全力出击，制作人仍为小岛秀夫。背景设定方面矛头直指美国，事件地点为阿拉斯加的美军核废料仓库(实际上是军工企业 Arms Tech 的试验基地)。固体蛇退出之后的“猎狐犬”发动兵变，要求现金和在前作中死亡的 BIG BOSS 的遗体(准确的说是他的遗传基因数据)，如果条件不被接受就将发射核武器。固体蛇奉命解救人质，并调查恐怖主义分子是否具有核攻击能力，一旦确认即加以破坏。为了在相貌上不和呼号同为固体蛇的液体蛇相混淆，固体蛇在毅然剪去了自己的长发之后才开始潜入所谓的核废料仓库，但越来越多的不解之谜使固体蛇仿佛面对着的是无数的敌人……

重要角色简历

固体蛇(SOLID SNAKE)——原“猎狐犬”成员，IQ180，精通 6 国语言，南非内陆部武装要塞国家“OUTER HEAVEN”建立之初加入“猎狐犬”，在被指挥官 BIG BOSS 利用的情况取得了最终的胜利，又因为后来桑给巴尔岛骚乱的平定成功，被誉为“传说中的战士”，“将不可能变为可能的男人”，后退出“猎狐犬”，独自生活在阿拉斯加当驯犬师和狗拉雪橇赛手(?)。在这次的事件发生后，在前指挥官同时是好朋友的坎贝尔的邀请下，又一次接受了新的任务。这似乎是又一个 007 神话的开始，但在军方眼里，他不过是定向遗传基因病毒“Foxdie”的输送者而已。

液体蛇(LIQUID SNAKE)——新一代“猎狐犬”的实战领导者和兵变的首谋，面容、身材酷似固体蛇，并且恰在他退出“猎狐犬”时加入这支特种部队。与固体蛇相反，从不参加公开的军事活动，而只以杀手和佣兵身份活跃在不为人知的地方。他知道许多固体蛇都不甚了解的内幕，也正是因为这样，在固体蛇任务的前半段，他一直把这位“传说中的战士”玩得团团转，例如 MI 坦克战和后来的“捉放梅莉尔”。他非要证明自己和固体蛇之间的关系——美国军方基因强化士兵试验计划中诞生的孪生兄弟，其同样本来自当时被认为最具战士天赋的 BIG BOSS，当时共有 8 个孩子出生，能够活下来的只有最优及最劣基因的集合体，自认为是后者的液体蛇因此而相当怨恨自己唯一的兄弟，并一心想继续父亲的 big boss 的遗志，重现“OUTER HEAVEN”的辉煌，他发动兵变的另一原因是“猎狐犬”所率领的所谓“次世代特种部队”实际上也接受过遗传基因治疗，而他们都不同程度地出现了“基因排列对称化”的现象，为了延续他们的生命，需要当初基因治疗的样本——BIG BOSS 的遗传基因。

直美·亨特——“猎狐犬”医学及遗传科学方面的技术负责人，棕色皮肤的美丽科学家。虽然从名字来看是日本和印度的混血，但其身份其实是伪造的，由于幼年时父母被杀，因此她对自己的身世一无所知，而抚养她长大的恰好是杀死她父母的 GREY FOX。也正是为了弄清自己的身世，她才执着于遗传科学方面的研究。后来与她情同兄妹的 GREY FOX 被固体蛇重伤，她为了抱复而加入“猎狐犬”，静等他的再次出现。直美恰好不是美国国防部利用遗传基因定向病毒“FOX DIE”将兵变部队一网打尽这一计划的执行人(相比合金装备的“猎狐犬”这样一批基因科学军事应用的产物更让其不安)。由于直美这一意外因素的介入，五角大楼的如意算盘落了空，本来对应“猎狐犬”全体成员及知情者 DARPA 局长和贝克总经理的“FOX DIE”仅仅杀死了贝克总经理和伪装成 DARPA 局长的 Decoy·octopas，这一巧妙的作法使主人公不得不去面对强大的对手们，但在结尾画面中液体蛇非常明显的死于了“FOX DIE”，倒是真正的报复对象主人公固体蛇活到了最后，这到底是直美有意的安排?还是五角大楼遗传基因资料的错误所至，游戏把这个不解之迷留给了大家。

海尔·艾默里奇——Arms Tech 公司的技术开发人员，兵器开发方面的天才，喜欢日本的机器人动画片。马萨诸塞理工大学毕业，在校期间就被 FBI 看中，后因黑客行为而被 FBI 追踪，无奈之下进入与国防部关系亲密的军工企业 Arms Tech。其祖父早年参加曼哈顿计划，父亲出生于 1945 年 8 月 6 日，自己又是超级核兵器——“合金装备”的开发人，是与核武器有着不幸宿命的家族。

梅丽尔·希尔瓦特格——固体蛇的上司罗依·坎贝尔的侄女，兵变的当天被分配到“猎狐犬”的新兵，由于拒绝参加兵变而被囚禁。出身于军人家庭，父亲早年死于战争。因此以成为文字一样的军人为理想。毫无实战经验，且缺乏精神方面的强韧。实际上她来到基地并非偶然，而是国防部的有意安排，以使坎贝尔及液体蛇的介入行动。但这也使梅丽尔有机会见到自己崇拜已久的英雄。

忍者——被称为忍者的神秘人物，真实身份是在“合金装备”中最早登场的固体蛇的战友 GREY FOX，对于身为新兵的固体蛇给予了许多关心和帮助，是主人公所说的仅有的两位朋友中的一位。后来在桑给巴尔岛，在两人所谓男人和男人之间的对话中，GREY FOX 被打成重伤，后在其妹直美所在国防部所属研究所被改造成半机械生命，潜入基地一是为了在战斗寻找自己生存的意义(?)，同时也是出于对固体蛇的微妙感情。直美正是因为和用无线电与他联络而被怀疑为恐怖分子的同伙。

美玲——中国广东出身的天才美少女，海尔的大学同学，作战中使用的纳米级无线电收发机和地型雷达都是由她开发的。经常在战斗中用中国的古语教育主人公固体蛇，如“好死不如赖活着”等。

章鱼(DECOY OCTOPAS)——“猎狐犬”队员，化装方面的高手，似乎并未在游戏中出现的人物，但实际上在固体蛇面前猝死的 DARPA 局长正是其人，本来经过直美之手，由固体蛇用自己的身体带入基地的“FOX DIE”对于他应该不起作用，但为了将 DARPA 局长血液中的纳米级发信机移到自己体内，他和死去的 DARPA 局长交换了血液，结果固体蛇果然中计，但结果也正如巨汉巴尔干所说的“死神是欺骗不了的。”

精神占卜者(PSYCHO MANTIS)——“猎狐犬”队员，原先格勃的特异功能谍报员，具有强大的念动力和读心能力，苏联解体后，因为多次侵入杀人犯的心理世界而导致心理变态杀人，为了逃避罪责来到美国，成为 FBI 所属的自由谍报人员，其一生充满不幸，参加兵变只是为了报复世界。

左轮(REVOLVER OCELOT)——“猎狐犬”成员，原苏联红军总参谋部所属情报机关的成员，在前苏联时代还以拷问特别顾问而闻名，从其装束和名字都可以看出他是一个西部迷。真正的 DARPA 局长即死于他的拷问。大俄罗斯主义者，企图通过这次的事件把合金装备卖给俄罗斯方面，游戏中出场的米一 26 正是这次交易的订金。

狙击手·狼(SNIPER WOLF)——“猎狐犬”唯一的女队员，两次与固体蛇交手的天才女狙击手，充分利用女性特有的忍耐力，能够在一周时间内不吃不喝保持狙击姿势一动不动。伊拉克库尔德人，年幼时曾被 BIG BOSS 救过。联想到自己身为外国人而为美国卖命，因而对基地内狼和爱斯基摩犬杂交的狼狗具有特殊的好感。

吉姆·豪斯曼(JIM HOUSEMAN)——仅出场一次的国防部长，在得知“FOX DIE”计划失败后企图用核武器将基地所在的岛屿从地图上抹去，常把“corer story”一词挂在嘴边，足见是一个撒谎不脸红的无耻政客。自从为是无所不知的影子总统，但到头来不过是总统手中的一枚棋子而已，他以为始终蒙在鼓里，但总统先生其实对整个事件了如指掌，直接派出的间谍，也就是游戏中神秘的第三潜入者，早已在不为人知的时候把载有“合金装备”试验数据的光盘拿到了手，这一点从游戏结尾中那段没有图像的对话中便可略知一二。

“合金装备”的秘技挖掘

★箱卫的妙用——在游戏中共有三个纸箱，众所周知的用途是可以躲在里面而不被敌人发现，其实还用 2 个更为巧妙的功用。

在游戏中有 3 辆半履带式的卡车，而 3 个箱子上所写的“××行”的内容正好是这 3 处，作用不说自明了吧！只要罩上箱子在车里呆上几秒钟，主人公一下子就能到他想去的地方了，但从最后的雪原是不能直接回直升机坪和核保存栋的。另外众所周知的，女狙击手的手帕可以使狼狗变得友好，而你也可以制作一个和手帕有相同功效的箱子。在第一次到达通信栋后打一下等在一旁的梅丽尔，在她反击前赶快用箱子罩住，这时旁边的小狼狗为了抗议会在箱子上撒一泡尿，防狗箱子就算大功告成了。

★等级评定——游戏中通关后的等级共有 13 种评定，在此列举数种及条件：

A.BIGBOSS：最高级别，被发现回数 4 次以下，杀伤人数 25 人以下，使用军用粮食不超过 1 个，CONTINUE 0 次，3 小时内通关，并且不使用地型雷达，相当恐怖吧！

B.意为鹰或隼，2 小时 30 分以内通关，向速度极限挑战吧！

C.PIG：意思大家都知道了吧！条件是吃 130 盒以上的军用粮食。

D.TURTLE：海龟，通关用时超过 18 小时，其实这才是最难获得的等级。

另外，杀人超过 250 个，SAVE 80 次以上也各有特殊的等级评定，不过最常见的还是“豹”以及“豹”。

★恐怖的 C－4 杀人法——遥控炸弹 C－4 是对 Revolver Ocelot 以及 Valcam Raren 两个 BOSS 时最方便的武器，它的另一不为不知的功用是可以把它挂设在敌人的背上，跑开几步，再按下○键，“轰”的一声响，相当残忍的杀人方法吧！

★电梯速到法——设想一下在等电梯时被敌人发现那种上天无路下地无门的感觉吧！其实只要连点两下按钮，电梯就会无条件的马上打开，**はやく！はやく！**

★怒容满面——CALL 美玲 3 次都选“SAVE **したい**”的话，美玲就会生气了，第 4 次还不 save 的话她就会板起脸来，以后每重复“save **した**”3 次，她就会做一次鬼脸。非常细致的设定。其实坎贝尔和 Nastasha Romanenco 也都会生气，具体条件就留待各位玩家去发现了。

★发现亡灵——在阴森恐怖的基地里，其实到处都游荡着亡灵，当然人的肉眼是发现不了的，但如果用照相机(**カメラ**)拍下一定的景物的话……。在观看照片模式下调出照片，亡灵们便纷纷显身了，其形像绝对鬼气十足。只可惜他(她)们并不是鬼，而是“MGS”的制作人员，如有兴趣不妨一一调阅，这样的地点共有 42 处，试列 12 处如下(此秘技请备足记忆卡后再试)：

1. 海尔屋子里的机器人照片(右)
2. 被忍者杀死的尸体堆积的通道
3. 梅丽尔被狙击后留下的血迹
4. 男厕所里士兵小便时的热气
5. 电刑台
6. 女洗手间里的镜子
7. DARPA 局长尸体上的蛆
8. Arms Tech 社长的尸体旁
9. DECOY OCTOPAS 的尸体
10. 主人公游泳潜入的海海域
11. 战车机甲库各层电梯里
12. 拿到照相机的那个房间

★关于梅丽尔的细致设定——作为女主人公出场的梅丽尔，其设定相当细致，在牢房里第一次看到梅丽尔后退出通风道，再进入时梅丽尔已换了一种锻炼方法，共有 6 种姿势，不想拿 BIG BOSS 或者 FALCON 等级的玩家尽可一试。另外，主人公在洗手间和梅丽尔相遇的这段情节中，如果在梅丽尔进入洗手间之后五秒内跑入洗手间并使固定情节发生的话，梅丽尔就会……

★有趣的读心术——主人公在所长室首次与精神占卜者碰面时，他竟然会为主人公占卜！首先，他将对于固体蛇先前的行动进行评价，而后他还会在记忆卡中搜寻 KONAMI 的游戏记录，假如你的记忆卡中有“心跳”的进度，他就会说“你是一个爱玩‘心跳’等恋爱游戏的人！”怎么样，绝对利害的读心术吧！

文/REX　责编/PERFECT

SD高达·G世纪

捍卫正义 机甲战神

对于“机器人大战”系列，其角色平衡性、战略性、以及旁支情节的设定的都是很成功的。虽然“机器人”系列有着玩家群过于固定的弊端，但是作为 BANDAI 的杀手锏，她仍是比较成功的主流派游戏之一。

PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:98年8月6日



捍卫正义的熊熊战火再度燃起，高达系列登场 PS！

指令简介

★战术移动:指挥舰船与机体移动。

★攻击:指挥舰船与机体对敌人进攻。

★出击:释放……内的机体进攻。

★回收:捕获敌人已丧失母舰的机体。

★散布:散布米粒子射线。

★干扰膜:释放激光干扰膜。

★上升:具有飞行能力的母舰或机体升空。

★落下:在空中的母舰式机体降落。

★潜水:具有潜水能力的母舰与机体潜入海底。

★修理:具有修理能力的舰船给我军其他舰船加 HP。

★补给:……补给……加 EN。

★战略指令：UNIT 处理，对每关捕获的敌军进行处理，可解体换钱。

★登录：对联邦军志愿兵进行登录，是得到驾驶员的唯一手段。

★MS 设计:是装备更新的重要手段，原理是用我军单位两种机体可设计出一种新机体。

★NEXT:进行下一关。

★MS 开发:将某些 LV 到 ACE 的机体改造为另一种机体。

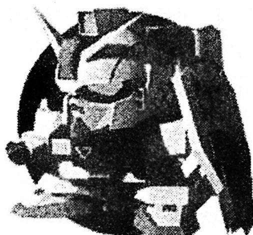
★设定:对主基地的 4 个炮台进行升级。

★GAME START:开始本关游戏。

战事难点逐关解析

STAGE 1

本关描述的是吉恩军与地球联邦军在“卢沃姆”卫星群的激战。联邦军方面以雷比尔将军为主帅，以宇宙战舰和舰载战机为主。而吉恩军方面则是好手如云，赤色慧星夏亚，黑色三连星(盖亚·马修、奥尔迪加)尽在其中。本关一上来夏亚一人使用红色扎克击沉联邦军五艘战舰(剧情安排)。另外第一回合结束后，如没把雷比尔将军的座舰后撤的话就会被黑色三连星击沉，将军本人也被生擒(剧情安排)。同时夏亚与黑色三连星等一批敌人则会撤退。本关最好一上来就把雷比尔将军和其它部队后撤与主基地附近的部队汇合再集中力量消灭敌人。



STAGE 2

本关描述的是联邦军秘密开发的 MS 在运输途中遭夏亚率军截击。这里首次导入了地图分层概念，分为宇宙和卫星城内部两层。本关一开始，我方主基地上方会有三个敌舰编队杀来，另外夏亚也会率 1 个战舰编队从右方迂回包抄我方基地。首先，在卫星城内部的白色要塞部队应马上干掉敌人的两个侦察兵。而后开出来截击夏亚从右方包抄的部队。而主基地附近的部队在与敌人的三个战舰编队周旋时不要与敌人的 MS 扎古纠缠，敌众我寡，那样徒损战力。要集中打击敌人 MS 的母舰争取一个回合报销一艘，失去母舰的 MS 则丧失战斗与行动能力，可用“回收”指令捕获，并轻松获胜。

STAGE 3

本关描述的是吉恩军突入大气圈作战。地图分为宇宙空中、地面三层。宇宙这层中我方有白色要塞部队和联邦军一艘战舰，而对方只有夏亚与一艘母舰。而空中与地面敌军则占绝对优势。在空中扎比家族的第四子、吉恩地球攻击军司令官卡尔玛·扎比大佐率大批轰炸机“一手遮天”。地面敌人有大批装甲部队对我方基地虎视眈眈。这就要求玩家在此前再生产出一支精锐部队保卫主基地。而宇宙中白色要塞部队要以最快速度打败夏亚突入到地面，然后去攻占敌人主基地。在中途我军会有一批战机加入但战力贫弱，只能用于拖住敌人装甲部队，减轻主基地的压力。而白色要塞队要尽快占领敌人主基地。另外敌人轰炸机很厉害，除去攻占基地外，白色要塞队在一个地方不要呆两个回合。

STAGE 4

由于吉恩军突入大气圈作战成功，战场从宇宙转移到了地球。白色要塞队在纽约布下埋伏准备歼灭敌军。本关分空中，地上两层。空中是卡尔玛·扎比的大批轰炸机。地面则有夏亚与敌军两个机体。首先，白色要塞队离敌人主基地较近但母舰白色木马不能移动。这时我方应生产出两支部队，一支留在主基地附近，另一支去增援白色要塞队。在中途卡尔玛·扎比会率一支轰炸机编队降到地面。这时只要用白色木马的粒子炮轰其母舰，卡尔玛·扎比便一命呜呼(剧情安排)。敌人其它轰炸机会集中轰炸我方基地，一旦基地四个炮台被炸坏，敌人便马上会空降占领我方基地。所以一开始在主基地附近安排一支部队便是为了防敌人这手。而

击毙卡尔玛·扎比后白色木马便可移动，要尽快占领敌人基地。

STAGE 5

得知弟弟阵亡后扎比家族长女，加西利亚少将与心腹青色巨星兰博肯，亲率大军来报仇。本关同样分为空、地两层。地面难度一般，我方派出两支部队左右夹击即可。但要注意敌人的飞机在上空是不移动的，但当你到它的轰炸范围内，它会用一种令你损血过半且 EN 全无的炸弹，千万小心。

STAGE 6

这时已集结了大批精锐歼灭它们不成问题。本关当夏亚再次被击败后他会乘小型机逃入第 4 层。当将除第三层那些守卫部队外的敌人全灭后，我方有两种选择一是集结大队人马向第三层敌军进攻，但会遭到顽强抵抗损失较大。或者一艘普通联邦战舰与白色要塞队降落到第三层敌军港口附近，下一回合突入到敌军要塞内部去占领敌人主基地即可（当到第三层会遭到敌人猛烈攻击，那艘联邦战舰应立刻把所属部队展开，掩护白色要塞队）。

STAGE 7

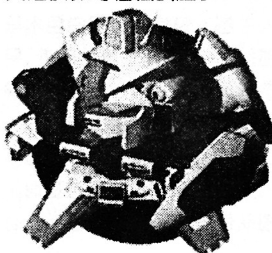
本关转移到了南中国海。首次出现了 08MS 小队。地图分为海、陆、空三层。一开始 08MS 小队被敌人包围，应立即派一支部队去解救，另外派两支在主基地防卫敌军空降部队。本关敌人除了地面右上方空降的两个机体较为强劲外，其余尽是些鱼腩部队。以玩家和 08MS 小队的实力消灭它们易如反掌。

STAGE 8

本关联邦军与吉恩军爆发了宇宙史中最大规模的地面战争“奥德塞”会战。本关分为空中、地面两层。空中敌我双方各有三个飞行编队。地面除了白色要塞队和玩家自己制造的队伍之外，在地面的右方有雷比尔将军率领的大批装甲部队与敌人对待。本关一上来先把雷比尔将军的部队向后撤。不然下一回合会被炸的很惨。另外再从主基地派一支部队去增援。而上方的飞行部队立刻展开，确保我军上空安全。在地面左上方敌人有一个中将落单，此君能力低下。应马上安排白色要塞部队去打发他见上帝，可获大量经验值。在战斗进行几个回合后，对方指挥官青色巨星兰博肯大佐会公然违背《南极公约》派出载有水爆弹（热核武器）的机体向我军进攻。必须在三回合击毁它，否则作战失败。所以白色要塞队消灭那中将后应立刻赶到敌人主基地附近截击它，可得极高的经验值（本人用阿姆罗将其击毁水平连升两级、军衔升两级）。或者用空军将其炸毁，战斗就结束了。在此教大家的一个空战技巧。本关我方飞机有一种爆弹威力强大，只能攻击地面目标，不能攻击敌人飞机。但在反击时可以使用。所以我方飞机不要主动攻击等敌人飞机攻击，一发爆弹往往可报销敌人一架飞机。（本人曾将除敌人母舰外的十八架飞机全部击落而自己只损失了一架）。

STAGE 9

会战胜利后，吉恩被迫转入战略防御。联邦军在全球展开反攻。本关难度较低，敌人主要在地面左右两部分，我方主要分别派兵近战即可轻松获胜。



STAGE 10

本关当白色要塞在港口补给时，遭敌军偷袭。而领队的竟是从第 4 关后一直失踪的夏亚。本关分为海陆空三层。一上来我方应派出两支部队，一支支援不能移动的白色木马，另支在主基地附近防备敌人从海底浮上来的部队。本关夏亚驾驶的是一艘潜艇，HP 较高但机动性不行，用阿姆罗等人配合白色木马可将其击败。但要注意，敌人受伤太重便会潜入海底休养。而我方缺乏强力水战机体无法对其进行追击，所以一定要在一个回合击败夏亚（可捕获敌军一个 HP 高达 13200 的强力水战机体，非常棒）另外本关我军拥有一队飞机可让其飞行到右上方敌人基地占领它。

STAGE 11

吉恩军为了扭转颓势，孤注一掷，集中大批人马进攻联邦这国的主要基地“加普罗”。希望能扭转战局。本关分为海陆空三层。敌军空中有六架大型运输机载有大量机动战士，地面上敌军的机动战士与我方装甲部队对峙。海底则是白色要塞队与夏亚等一批敌人对峙（在这里夏亚的母舰有一个 HP 高 1 万有余的水战机体，想办法捕获它吧）。本关敌人虽多，但有一个致命弱点，那就海、空实力强，而最应重兵驻守的陆地上的主基地却非常空虚。在这里，空中我方应利用仅有的二队飞机截击敌人运输机不让敌人空投部队。地面上我方派出三支人马，两支机动，一支作为奇兵直捣敌人基地。各支装甲部队要尽力拖住敌人确保偷袭部队的成功。而海底白色要塞队只歼灭夏亚那组人就行了，其它敌人不用理会，如此一来便可轻松获胜。

STAGE 12

由于“加普罗”战役的失败，吉恩军彻底丧失了进攻的勇气。阵地逐个失守，联邦军在各条战线发动攻击，将吉恩军彻底逐出地球。并且乘势向宇宙发动攻势目标直指吉恩军最大的宇宙要塞——所罗门要塞。本关为所罗门要塞攻防战的前哨战。本关宇宙分为上中下三层首先白色要塞部队要解决掉追击的夏亚等人。而后将手中各支部队紧密配合，消灭敌人另外的 6 个战舰编队。

STAGE 13

气势宏大的所罗门攻防战终于揭开了序幕。本关地图共分四层，全部都是宇宙空间。在一、二层主要是我方部队而三、四层，全部都是宇宙空间。在一、二层主要是我方部队而三、四层集结了敌军十几个战舰编队。实力强劲。本关一开始玩家至少派出三支部队。一支在主基附近警戒，另外两支汇同一、二层的其他联邦军部增援第三层。敌人的精锐，包括要塞司令官多兹鲁中将等大批人马集结于此。本关我方拥有一种威力强大的武器“十字卫星激光炮”。它可以把攻击范围内的一切敌舰一击毙命。但它耗能太大，且发射之前要有一个回合准备。所以一定要注意保护它以及它身边的补给船，有效的利用它将是你本关取胜的关键。另外，在游戏中当白色要塞队攻击多兹鲁中将时，其一名成员会用自杀攻击与多兹鲁同归于尽（剧情安排）。在第三层消灭敌人主力后，第四层只剩敌部队少量，可用“十字卫星激光炮”轻松解决它们。

STAGE 14

由于一再败给阿姆罗，夏亚面临着失宠的危险。这次他汇合青色巨星兰博肯大佐前来报复。本关地图共分四层，1～3 层为宇宙空间，4 层为地面。首先，在地面的白色要塞队先打发青色巨星兰博肯去见上帝，再进一步消灭夏亚即可。而在宇宙第一层的我方主基地应立刻派出三支部队组成一个战役集群。把分布在三层宇宙空间中的敌军 7 个战舰编队个个击破（第一层 3 个，二层 3 个，三层 1 个）。总的来说本关相当轻松。

STAGE 15

本关题目为“口袋中的战争”。是“一年战争”中的外传类故事。联邦军把一种新型的 MS RX－78NT 秘密运入中立的 SIDE6 宇

宙城中。吉恩军得知这一消息后立刻派小分队潜入 SIDE6 破坏 RX－78NT。小分队中的巴尼与当地的少女克丽比相遇并坠入爱河。可具有悲剧色彩的是克丽丝恰恰是 RX－78NT 的驾驶员。本关共分三层，两层宇宙一层地面。一开始在第一层宇宙空间中敌我双方各有 3 个战舰编队在对峙。这时要从主基地中派出 1 支部队去增援。获胜并不困难，但敌人本关有一种狙击型扎古非常讨厌，要加以注意。在地面，主要是阿历克西斯驾驶的 RX－78NT 及其母舰与吉恩特遣小分队的战斗，击败它们不成问题。假如玩家不愿让这对恋人相残，可留下巴尼驾驶的装甲运输车不打直接攻陷敌人主基地即可。

STAGE 16

联邦军准备发动代号为"星之一号"的作战，借此将吉恩军彻底消灭。得知这一消息后，吉恩军决定先发制人，由夏亚率大批人马向联邦军发动进攻。本关敌人全安置一种声波武器，一旦成攻便会给我军带来极大杀伤。本关地图分为三层，全部在宇宙一二层主要是敌人，而我军的部队全集中在第三层。这时我方主基地要派出 4 支部队，一支去一二层打游击。敌人的声波武器要安在好几个卫星上才能用，缺一不可。所以我方派出的游击部队当敌人占领完一个卫星而转移去占下一个时，再把它夺回来，牵制敌人部署声波武器。而另外三支部队配合其它联邦军队及白色要塞队在主基地附近布下天罗地网等着敌人来送死。本关敌人会从一二层一个接一个降落在我主基地附近，面对着我方严阵以待的精锐之师，它们也就注定了灭亡的命运。这样几个回合后敌人已被我方消灭殆尽。这时我军再乘势向一二层反攻。而夏亚与拉拉少尉等一批强敌在一层并不移动（拉拉是名孤女，从小被夏亚收养，在夏亚心中有着重要的地位。她也具有 NEW TYPE 能力）。当白色要塞队进攻时，会出现夏亚尔阿姆罗决斗而拉拉为救夏亚被阿姆罗误杀的情节（剧情安排）。这时夏亚等人会撤退，战斗以我方胜利告终。

STAGE 17

由于一败再败吉恩公国公王迪金决心向联邦投降。不料其长子吉伦·扎比竟公然弑父夺权，用吉恩军终极防卫武器"太阳激光炮"将正在谈判的父王迪金及其直属舰队与联邦舰队一起化为灰烬。而后发表强硬声明誓与联邦军血战到底，直至最后一兵一卒。本关是联邦军与吉恩军的最后决战。地图分为 4 层 1～3 层为宇宙空间，4 层为吉恩军要塞内部。本关我军处于极其不利的境地，二、三层集结了大批敌军。最糟糕的是，一上来我军主基地的四个炮台全被击毁，基地处于无保护状态，随时有被占领的危险。这时玩家手中至少要有 4 支部队。一支在主基地旁展开，把主基地给包住。另外三支在主基地周围展开，布下天罗地网。而二层的我军残余部队与白色要塞队应立即向第一层我军主基地附近集结。值得庆幸的是第三层大部分敌人只在要塞周围守护并不进攻我军。这样一来压力便少了不少。第二层的敌军和第三层一小部分敌军会源源不断上升到我主基地附近，但我方这时已集结了大批精锐歼灭它们不成问题。本关当夏亚再次被击败后他会乘小型机逃入第 4 层。当将除第三层那些守卫部队外的敌人全灭后，我方有两种选择一是集结大队人马向第三层敌军进攻，但会遭到顽强抵抗损失较大。或者一艘普通联邦战舰与白色要塞队降落到第三层敌军港口附近，下一回合突入到敌军要塞内部去占领敌人主基地即可（当到第三层会遭到敌人猛烈攻击，那艘联邦战舰应立刻把所属部队展开，掩护白色要塞队）。

STAGE 18

"一年战争"最终以联邦军胜利宣告结束。吉恩公国正式更名为吉恩共和国和国旧附联邦。"一年战争"章节结束但并没有出现真正的和平，地球依然纷争迭起。吉恩军旧将迪拉兹在沉寂了三年后东山再起，纠集吉恩残余准备进攻联邦军。他得知联邦开发出了一种新型机体 GP02，于是派得力干将卡多少佐去偷这部机体。本关开始进入"星屑的回忆"章节。地图分为海、陆、空三层。一开始 GP02 已被卡多偷走。这时位于地面左侧卡多驾驶的 GP02 与其它五个敌军机体会且战且退向主基地逃窜。我方应一面让驾驶 GP01 的科与其同伴进行追击。而再从主基地派一支部队去抄了敌人老窝，但动作要快，时间久了敌人会有支部队从海底浮上来支援其主基地。

STAGE 19

得手后的卡多准备乘宇宙飞船逃往迪拉兹设在月球的基地"茨之园"。一定要 8 回合以内击落宇宙飞船，否则作战失败。本关地图只有一层为地面。卡多坐的宇宙飞船位于地图的右上角。敌军位于地图左侧与右侧中部两股机体成 L 型保护着它。这时我方应先派出两支部队汇合科的追击部队，而后一支从两股敌军的结合部突进去。而另外一支与科等人分别拖住两股敌军。如此便可轻松取胜。

STAGE 20

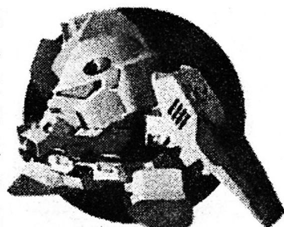
本关战场转移到了月球。地图分为 3 层。第一层为月球表面，二、三层为宇宙空间。首先在第一层的我方主基地应派出两支部队干掉位于本层的敌军一个 HP 高达 15200 的强力机体。此机体有一种令你损血过半且 EN 全无的 MAP 兵器，与其作战要四面包围不要把部队集中在一个方向。而后第一层的我军与第三层的科及其同伴在第二层汇合，合力消灭敌军位于第二层中部的 6 个战舰编队。

STAGE 21

联邦军在所罗门要塞集结了强大的舰队。对迪拉兹进行武力恫吓，逼其投降。结果弄巧成拙被卡多少佐用 GP02 发射弹将舰队全灭。本关地图分三层，全为宇宙空间。第一层我主基地先派出三支部队在主基地周围展开将从第二层升上来的敌军 3～4 个战舰编队歼灭。而第三层我军利用仅存的两个联邦战舰编队将卡多的 GP02 困住，用格斗技将其消灭。而后一、三层向第二层的敌军 3 个战舰编队上下夹攻可轻松获胜。

STAGE 22

迪拉兹下令执行"星屑作战"计划。所谓"星屑作战"计划即是将人造卫星改变轨道，让其撞上地球。本关是与迪拉兹统领的吉恩残壳最终战斗。地图共分三层全部为宇宙空间。第一层为我方主基地。本关加入强大的第三势力——由联邦军铁腕人物加米托夫·海星将军创立的"提坦斯"部队。本关由巴斯克·奥姆大佐率领的大批"提坦斯"部队与迪拉兹的主力在第三层进行决战。迪拉兹本人则一开始就被提坦斯的奸细希玛·格拉赫杀害（剧情安排）。一开始我方派出两支部队配合科及其同伴先把一二层的小股敌军消灭（科本关驾驶的是强大 GP03，实力强劲），让第三层的提坦斯与吉恩残党鬼打鬼。我方则可以趁机抄了它们位于第二层的老窝。或者当提坦斯用"十字卫星激光炮"把吉恩



军人造卫星 HP 打至 15000 以下时派一支部队将其击毁，坐收渔人之利。至此"星屑的回忆"章节结束。从下面进入机动战士 Z 高达的情节。

STAGE 23

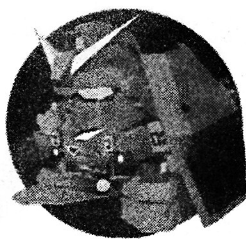
由于对提坦斯的高压政策不满，联邦内部的反对者组成秘密组织"奥古"与之对抗。一年战争中的风云人物夏亚也混入奥古，他化名柯特罗，取得了大尉军衔。本关夏亚等人偷袭提坦斯的军事基地，企图偷走新型机体 MK Ⅱ。由于少年卡谬与提坦斯军官捷利特有争执，所以当奥古来袭时索性开走 MK Ⅱ 加入了奥古。本关地图分为三层，一、二层为宇宙空间，三层为卫星城内部。首先由于夏亚等人的母舰在宇宙中而他们却在卫星城内部（没有指挥修正）。所以一方面夏亚等人与卡谬用格斗技先将附近的两个强劲机体消灭。另一方面本舰要尽快突入到卫星城内部。在第一层的我主基地派出两支部队先把敌军在第二层卫星城入口的一个战舰编队解决掉。敌军的巴斯克·奥姆大佐的座舰与另外一个战舰编队会突入到第三层，但会停在港口处，即不移动也不派出所载机体，犹如两条靶船。我军可轻松的围而歼之。

STAGE 24

本关地图分为 3 层，1～2 层为宇宙空间，3 层为月球表面。一开始位于第二层的布莱德舰长驾驶的航天飞机遭提坦斯一强劲机体的追击。一方面它要尽快向位于同层的夏亚与卡谬等人靠拢，而夏亚等人也要全速赶去救护。若布莱德被击落则本关战斗失败。与此同时第三层我方主基地遭到围攻，这时玩家要派出两支部队配合另外两支奥古部队先将靠主基地较近的敌军机体消灭。而后拉到主基地后方埋伏。敌军会有 4 个战舰编队从二层降落到我主基地后方进行偷袭，另外两支奥古部队尽量拖住正面的敌人等玩家的部队把敌人的偷袭部队消灭后，再一鼓作气把正面的残敌歼灭。而夏亚等人将敌军追击机体和提坦斯军官达宁甘少佐率领的一个战舰编队消灭后即可过关。

STAGE 25

奥古向提坦斯在地球的加普罗基地发动进攻。当攻入基地后夏亚等人发觉中计了，原来阴了全的加米托夫·海曼在基地下面埋了核弹，离爆炸只有 10 个回合了。本关是极为艰苦的一关。由于敌人没有主基地，这就要求玩家必须在 10 个回合内将敌人全灭。本关敌人机体虽不强劲但数量多、分布广（空中、地上、地下三层全有）。本关允许派出三支部队。玩家要把最强的机体，最好的机师配给这三支部队。另外在此之前玩家要把主基地的炮台升到 6 极。因为敌人会有两队飞机降落在我主基地附近。有了 6 级炮台解决它们十分容易，可减轻主力部队的压力。本关一上来，玩家先派一支部队在基地上方的敌人身边展开。再派两支部队在基地右方的敌人身边展开。下一回合必须将这两股敌人全灭。而位于地图中部的夏亚等人要争取在 5 个回合内将周围的三股敌人全灭。当玩家的部队将周围敌人消灭后，留一支守卫主基地，另两支立刻突入到地下向地下的敌人发动进攻。争取在第 9 个回合前把地下的敌人全灭。夏亚等人在 5 个回合内把周围敌人消灭后立即向地面上方的敌军三个空战机体冲去，也争取在第 9 回合把敌人消灭。大约在第 7 回合，敌军两队飞机会降落在我主基地附近（一支在基地上方，一支在右方）。这时预先留的那支要配合炮台将其中一队全灭（集中攻击母舰）。另外炮台要重创另一支。下一回合可将其消灭。这样一来，大约在第 9 回合可将敌人全灭顺利过关。总之，本关取胜的关键在于玩家的机体是否强大。



STAGE 26

一年战争中的另一风云人物阿姆罗大尉摆脱了提坦斯的监视赶来与奥古的同志汇合。提坦斯得知后立刻派兵追击。本关地图分为三层空中、海上、海底。首先在空中的夏亚、卡谬等人尽快将敌军在空中的一个飞机编队歼灭而后降到海面上截击敌人追击阿姆罗的五个机体。我方主基地应派出两支部队先替阿姆罗抵挡一阵等夏亚与卡谬等人降下后再前后夹击将敌人歼灭。本关海底还有不少敌人但战力贫弱，我方解决完空中和海上的敌人后，再配合炮台将敌人全灭。本关阿姆罗的飞机不能被击落否则作战失败。

STAGE 27

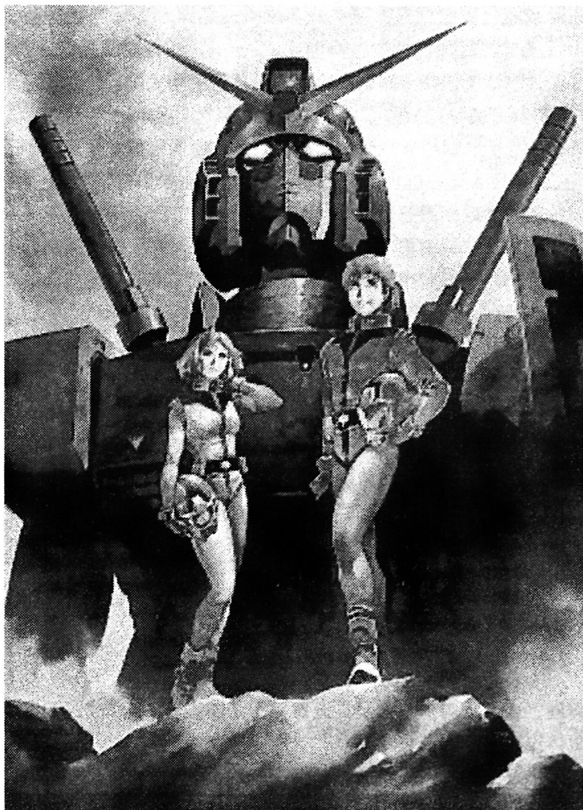
夏亚决定前往宇宙，揭露提坦斯的暴行并宣传奥古的政策，为奥古争取到更多的支持者，提坦斯得知后决定派兵截杀夏亚。本关分为空中、地上两层。要确保夏亚乘座的宇宙飞船不被击毁。首先我主基地要派出一支对空火力强的部队（因为敌人本关全是飞行机体）。这支部队与从空中降下的卡谬、阿姆罗等人一起在夏亚乘座的宇宙飞船旁展开战斗。下一回合位于地面左侧的敌军几个机体和地面下侧中部的敌军一个飞机编队会冲到我军阵前。先集中火力把那个飞机编队的母舰击落（不要等它放出所载机体否则战斗会很被动）。大约在第三回合位于地面右下角的敌军 4 个机体会冲到宇宙飞船的右侧展开攻击。这时我军应已将那两股先冲过来的敌军消灭的所剩无几了。立刻调一支部队过去先缠住那 4 个机体，不要让它们集中攻击夏亚分散一下敌军火力。阿姆罗等人则将先前两股敌人的残余部队消灭后，再冲过去歼灭那 4 个机体。

STAGE 28

由于战事节节失利，提坦斯为扭转战局甩出了"强化人间"这张王牌。所谓"强化人间"即是将机师进行强化改造，极大的挖掘机师的潜力（与 NEWTYPE 相似）。本关提坦斯把强化少女"凤"少尉投入战场。本关地图分为空中、地面、海底三层。我方光派出一支部队与卡谬等人一起将"凤"包围。下一回合敌军一个飞行编队会冲到我军附近先集中火力击落母船。然后再集中火力将"凤"消灭（她驾驶的 HP 高达 22000 的大型 MS，我方机体的攻击力一定要强大才行）。另外敌人会有两支潜艇部队浮到我主基地附近用 7 级炮台可轻松解决它们。

STAGE 29

提坦斯向奥古在月球的据点发动了进攻。本关地图分为三层，全部为宇宙空间。本关敌人为一艘超级战舰。不但 HP 高、攻击力强而且机动性奇高。我军攻击命中率往往只有百分之二三十。另外，它所载的机体也比较强劲。这时我军先派出两支部队在主基地旁守株待兔把送上门的敌军歼灭。而与此同时卡谬等人与另一支奥古部队要拖住那艘超级战舰。（放心，它只会追击卡谬等人，但不要和它硬拼那是找死。至于怎么拖住它，在这里我教大家一个绝招。在分层的宇宙空间作战时，舰船与机体的指令有前面飞行与奥面飞行。前面飞行是指升到上层宇宙空间的同样位置。奥面飞行是降落到下一层宇宙空间的同样位置。本游戏的所有机体都是可移动攻击的母舰除外，但敌人很傻，它们的机体明明可执行前面或奥面飞行并攻击我军，但它们偏偏要机体回母舰，尔



后由母舰进行上述两个指令。这样一来机体便无法攻击。而等到下回合它跟着我军再次换层，并释放出机体后由于机体已移动完毕又无法攻击。这么周而复始只要卡谬等人来回换层，它就一直无法攻击我军。这招屡试不爽)。而当我军将其它敌人消灭后，算出那艘战舰的座标，在第一层的相同位置四周布上我军强力机体，而后让卡谬等人把它引上来。由于它四周被围，一回合内无法放出所载机体而我军则可用命中率相对高一些的格斗技将其歼灭。

STAGE 30

提坦斯攻击失败后又再次发动进攻。这次更夸张，不但那艘超级战舰在，而且敌人还弄来一个 HP 达 99000 殖民卫星。本关地图分 4 层，1～3 层为宇宙空间，4 层为月球表面。一开始，我军派出两支部队配合卡谬、阿姆罗等人在第三层的月球前构成一道防线（注不能让敌人及殖民卫星冲破防线进入第四层否则作战失败）。下一回合，正面敌军三个战舰编队会杀来，先打掉左右两个。而后集中火力打跨中间的那艘超级战舰。几个回合后敌军会有 3 个战舰编队与殖民杀到。不用理会那个殖民卫星，消灭 3 个战舰编队就可过关了。

STAGE 31

在挫败提坦斯的进攻后，奥古向提坦斯位于非洲的最大军事基地乞力马扎罗发动攻击。本关地图分为空中、地上两层。一开始，加米托夫・海曼便丢下一批走狗自己坐飞船逃之夭夭了。

本关是极为艰苦的一关。这倒不是因为敌人强大而是由于我方在基地埋了炸弹，因此必须在 8 回合内将敌人全歼。由于敌人绝大部分是飞行机体，所以我方派出的两支部队要有对空火力强的机体。所幸本关友军不少，夏亚、阿姆罗、卡谬等都在，尽力在 8 回合内把敌人全灭吧！

STAGE 32

由于丢失了最大的军事基地，提坦斯在地球的势力基本瓦解。这时地球联邦议会在达卡尔召开，阿姆罗与夏亚等人决定突袭议会所在地，在议会上公布提坦斯的罪行，争取联邦议员的支持。本关地图分为空中、地上两层。一开始阿姆罗、夏亚、卡谬已占领议会。化名柯特罗的夏亚在议会上公开自己的真实身份并发表长篇演说。而本关的任务就是保护夏亚在 8 个回合内不被杀死。首先，本关之前允许玩家派一支队伍，这时玩家要挑一组 HP 高、移动快的机体出战。另外，在空中的三个机体一开始要立刻降下，下一回合敌军会有一支飞行编队降落在夏亚附近。这时卡谬、阿姆罗与那三个机体要在一回合内把敌军的母舰击毁。否则等下一回合它所载的机体就会疯狂进攻后夏亚（夏亚本关无法作战和移动）。另外玩家派出的部队要尽快冲到夏亚附近保护他。本关敌众我寡，且敌人机体 HP 全部超过 10000，因此要与敌人周旋，不可硬拼。

STAGE 33

夏亚的演说博得了议会的支持。至此，提坦斯人望尽失，加米托夫・海曼也被人刺杀。提坦斯残党由西罗克率领，继续顽抗。

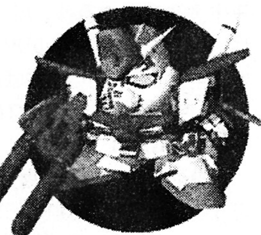
本关地图分为三层，全部为宇宙空间。一层为我方主基地，而在二、三层西罗克集结了大批人马准备对我军进行“隆重欢迎”。这时由神秘少女哈曼・卡恩率领的一支部队加入我方作战。首先本关主要战斗在一、二层展开。这时我方要派出三支精锐部队。一支去增援第二层夏亚等人。另外两支配合哈曼・卡恩迎战敌人从下面升上来的部队。此外要注意敌人的“太阳激光炮”，只要避开它的发射范围就行了。“太阳激光炮”会停在第一层上方，它一旦确定发射范围后，就不能移动也不能更改。当把一二层的敌人消灭后，敌军在第三层主基地留有 4 个战舰编队。总之我军要集中所有部队在一个回合内全部降到第三层，全力争取两个回合就把它们全部干掉。

STAGE 34

将西罗克击退后，众人明白了海曼・卡恩的身份及来意。原来在宇宙历 VC 0079～80 的“一年战争”后，吉恩军的残兵败将中除去一部分人跟迪拉兹于 VC 0085 年发动“星屑作战”外，其余的人则被流放到了小行星“阿克西斯”上，在这里他们拥立扎比家族的唯一血脉、多兹鲁的女儿美瓦尼・扎比为幼主，而哈曼・卡恩则是辅佐幼主的摄政官。经过数年积聚实力，哈曼・卡恩于 VC 0088 率军队逼近地球，而她此行的目的就是为了复兴吉恩、振兴扎比家族。由于这个目的让联邦无法接受。于是她“化友为敌”向我军发动进攻，VC 0088 年 2 月 22 日新吉恩、提坦斯、奥古三股力量展开决战。

STAGE 35

VC 0088 年 2 月 22 日的决战中，新吉恩大伤元气，提坦斯彻底玩完，只有奥古取得了决定性胜利。但新吉恩经过一段时间休整后又再次向地球进攻。本关难度极低且只有一层地图，玩家只需适应一下新主角捷多的机体性能即可。



STAGE 36

联邦政府把新开发的 ZZ 型高达投入战场，新吉恩得知后派兵截击追输 ZZ 高达的联邦军。本关地图分 4 层，1～3 层为宇宙空间，4 层为

卫星城内部。

首先，位于第四层的我方主基地派出两支部队把敌人本层的三队飞行机体、以及后来的一支战舰编队歼灭。而位于第一层的捷多等人将本层敌人的一支消灭即可过关。本关敌人有3个强力机体非常棒，一定要捕获过来。

STAGE 37

新吉恩展开了向地球降下作战，兵锋直指联邦议会所在地——达卡尔。而这时一些提坦斯残党也趁机捣乱。本关地图分为空中、地上、海底三层。一上来，我方派出两支部队配合捷多等人在主基地周围展开作战。先把提坦斯残党消灭。本关提坦斯残党的机师水平还可以，但机体差得惨不忍睹。相信玩家到37关应开发出不少强力机体了，届时玩家可充分体会到用AK47打三八大盖的感觉(有点夸张)。在中途敌人有3支潜艇部队上升到主基地附近，假如在此文前玩家把炮台升到9级以上，对付它们不成问题。当将冲过来的敌人全灭后，哈恩·卡恩率领一部份敌人全停在主基地附近待机。由于敌人机体多且火力配置合理，更加上8级炮台的辅助，也是块难啃的骨头。所以最好把捷多等人顶在前面挡枪子，而玩家部队躲在后面进攻。

STAGE 38

由于对达卡尔进攻失利，新吉恩等又把殖民卫星推向地球。本关地图分宇宙、空中、地上、海底四层。殖民卫星会坠落在地面上方，我方主基地附近。届时我军只要没有机体被毁即可达到目的过关。

STAGE 39

由于新吉恩实行卫星落下作战，联邦政府被迫将SIDE3宇宙城让给新吉恩。然而哈恩·卡恩手下的军官格雷米少佐对其不满而率兵反叛，趁着新吉恩军内讧的大好时机向其发动进攻。VC 0089年1月17日，联邦军、新吉恩军、格雷米军展开最终对决。本关地图分4层，全部为宇宙空间。1层为我方主基地，3、4层分别为格雷米军与新吉恩军的主基地。本关堪称整个游戏中最为精彩的一关。新吉恩军与格雷米军均有大批强劲机体登场，攻击方式更令人眼花了乱。玩家先派出3支部队在第一层展开，再把捷多等人也撤到第一层守卫。新吉恩军与格雷米军在三、四层杀得天昏地暗。我军一方面把升到第一层的敌军歼灭，一方面座山观虎斗。等它们斗得两败俱伤后再把它们一鼓全歼(别忘了捉几个好机体)。本关哈恩·卡恩与格雷米的机体攻击力很强，往往一下就可击毁我军一个机体。以玩家自己的部队恐难将其消灭，建议用捷多等人的MAP兵器即可轻松取胜。本关过后“机动战士ZZ高达”章节结束，下面进入“逆袭的夏亚”章节。

STAGE 40

VC 0089年1月17日的战斗，新吉恩军被击败，哈恩·卡恩与格雷米双双毙命。然而在VC 0093年，于VC 0088年大战后失踪的夏亚又再度出现。在宇宙居住区“SWEET WALLTER”建立据点，重建新吉恩，并向联帮宣战。本关地图分4层，全为宇宙空间。由于本关敌我兵力悬殊，所以一开始玩家先派一支部队守卫主基地。而第三层的朗德·贝尔队不要与新吉恩军强化人邱尼少尉纠缠，全速冲到第四层去占领敌人主基地。千万不要妄想与敌人硬拼硬，否则夏亚和邱尼会打得你欲哭无泪。

STAGE 41

夏亚下令新吉恩军展开“地球寒冷作战”。在过去，提坦斯、迪拉兹部队、哈曼部队皆有把殖民卫星推向地球的战例。而对地球联邦政府已彻底绝望的夏亚此次展开的地球寒冷作战便是要将小行星“阿克西斯”整个推向地球，使另一个冰河期降临地球，彻底毁灭腐败的联邦政府。本关地图为4层宇宙空间。一上来位于4层的我方主基地被敌军近十个战舰编队团团包围。我方要立刻派出4支部队迎战，由于敌军人数很多，而最可怕的是夏亚、邱尼、珂丝三人驾驶的机体，它们实在太强，玩家根本抵挡不住，所以玩家在此之前最好能有“十字卫星激光炮”。届时用它把那三个瘟神给轰掉。只要夏亚的人一完，其余的敌人凭玩家的部队与朗德·贝尔队足以应付。假如玩家无力解决夏亚等人，那就等着哭吧，玩家苦心经营的部队恐怕会一朝尽丧。

STAGE 42

夏亚下令开始把“阿克西斯”推向地球，新吉恩军与联邦军展开最后一战。本关地图为4层宇宙空间。由于是最终决战，所以玩家要派出最强阵容。本关敌人不多但有很多核武器它们的自爆非常狠，所以玩家要速战速决，一上来派出4支部队，一支守主基地，另外三支向第四层敌军主基地全力冲刺，而第三层的朗德·贝尔队先把左下方敌军三个战舰编队消灭，然后负责截击敌军的核武器，等我军将敌军主基地攻下便大功告成。

战术心得与技巧

①与敌军作战时，首先应击毁的目标便是敌人的母舰，因为母舰一毁其下属机体会丧失进攻与行动能力。所以作战时要集中机体攻击对方母舰。

②在绝大多数关中敌军都有主基地，只要占领敌人主基地即可获胜。当我军觉得敌军过于强大时，可避实就虚，直接攻占敌军主基地。

③炮台的作用：主基地的4个防卫炮台刚开始很弱，但只要给它们不断升级便会逐渐变强。到了6级以上便可独挡一面了，炮台命中率虽然低但强大的攻击力是不容小视的，所以在游戏中及时对炮台进行升级显得尤为重要。

④“逃跑”战术：在分层地图做战时显得尤为重要。具体在攻略中的“机动战士Z高达”章中，提坦斯超级战舰那关。

⑤在地图中除敌我双方主基地外还有不少分支基地（如卫星、楼宇等），假如占领它们不但过关加分而且还可给母舰补充EN与HP。但只能用机体来占领，母舰不行。

⑥在特定关击败特定对手可获15000分。如在第四关用“白色木马”击毁卡尔玛·扎比的座舰；在第九关中把地图左侧EX-AM机体打得快死时由左侧联邦军那队机体的长机(银白色那种)将其击毁；在十三关让白色要塞队中驾驶飞机的队员攻击多兹鲁等(还有不少有待各位玩家自己发掘)。

⑦指挥修正的重要，一艘母舰所属的机体作战时不能离开母舰的指挥修正范围，否则实力会大打折扣。但敌人不受此影响，实在不公平。

⑧“炮灰”战术：在这款SD高达里真正与玩家共同奋战到底的是那些玩家自己登录的驾驶员与开发的机体，而高达系列中的主角及专用机体只在各自章节中出现，章节结束时便拜拜了，而玩家也无法拥有与改造他们的机体。所以在对付难打的敌人时最好让他们上，就算它们机体被毁下关也会依旧出现(最重要的事玩家不掏修理费)，当他们把敌人机体打得差不多时，再由玩家机体来完成最后一击，可得大量EXP。

文/朱崴　责编/PERFECT

封神演义

酒池肉林 生灵涂炭

光荣制作的战棋游戏向来是中规中矩，难度适中。不过今作多多少少有些借鉴“FFT”之嫌，而且整个流程有着单一化的问题，玩到中后盘常让人感到枯燥。相比之下，还是“封神演义”的传统题材更加吸引人。



PS　厂商：KOEI　类型：SLG　发售日：98年9月10日

讨伐暴君商纣，歼灭邪帝蚩尤，拯救乱世中的芸芸众生！

解说“洞府修行”

“洞府修行”是游戏中比较新颖的系统，其中不仅可以提升级别还能够获取特殊道具，因此对玩家来讲是至关重要的。如果准备提升角色的级别或是修炼类似“乾坤术”等不易成长的能力，就要进入“元始天尊”的洞府修行。这里介绍一种修炼的委任模式，待战斗开始后，先按“×”，把光标移至地面按“START”，调出菜单选第一项即可。这样战斗便会基本上自动进行，电脑将控制主角的行动。玩家大可看杂志、喝杯茶，待战斗结束后如此往复，便可在比较轻松的状态下完成修炼。

除“元始天尊”外，其他随剧情出现的仙人洞府是获得宝物的最佳去处。玩家每次击败神仙都会得到一件特殊道具，随之该神仙的级别也会大幅提高。一般来讲，神仙的级别增至40多级便达到了顶点（燃灯道人为48级），如果玩家再次将其击败，那么洞府将永远无法进入了。不过，由于仙人的攻防能力均很高，而且一轮行动中可以做二至三次攻击，因此玩家要想将全部仙人击倒，除了超强的能力以外就要靠运道了！

有关隐藏道具

游戏中的绝大多数战场均藏有宝物，只要我方队员在该位置上待机便可取得（类似雷震子的浮空角色无法获得）。在游戏进入中盘后可收到杨任。他有一项“掌中目”的特技，作用是看到战场上的隐藏物品和陷阱。玩家利用此特技就可以轻易的发现道具了。不过，“掌中目”无法分辨是陷阱还是宝物，有时经过一番苦战冲过去后，发现只是个陷阱，那种感觉实在……

隐藏角色赵公明的加入

在赵公明和其妹首次出战时，要先击倒赵公明。这样就可把他生擒活捉，而后选择第一项将其释放。之后，击破九曲黄河阵，再次活捉赵公明后再次将其释放。那么在随后的情节中赵公明便会加入。赵公明各项能力均不错，是类似黄飞虎、杨戬的主力角色。

枪矛类

名称	物理效果	法术效果
火尖枪	攻+10、回+4	乾坤术
三尖刀	攻+12、回+3	乾坤术
飞电枪	攻+17、回+15	乾坤术

弓弩类

名称	物理效果	法术效果
乾坤弓	攻+34、命+20	乾坤术

枪矛类

名称	物理效果	法术效果
眉目飞刀	攻+30、命+18	乾坤术
飞烟剑	攻+27、命+7	乾坤术
昏迷剑	攻+38、技+12	幻惑术
起瘟剑	攻+40、体+16	幻惑术
二龙剑	攻+24、回+11	幻惑术
青云剑	攻+36、知+11	幻惑术
莫邪宝剑	攻+18、防+3	气功术
吴钩剑	攻+26、防+9	气功术

棍杵类

名称	物理效果	法术效果
加持神杵	攻+50、防+15	气功术
金棍	攻+23、防+3	气功术
荡魔杵	攻+34、移+1	安命术
撞心杵	攻+32、移+1	安命术
散瘟鞭	攻+38、速+10	幻惑术
打神鞭	攻+26、知+8	幻惑术
降魔杵	攻+11、回+6	乾坤术
蛟龙金鞭	攻+30、回+15	乾坤术

头盔类

名称	物理效果	法术效果
八卦云光帕	防+19、速+10	安命术
金霞冠	防+40、体—18	安命术
皆中帽	防+22、命+20	安命术
鱼尾冠	防+24、知+20	安命术
金刚帕	防+25、体+20	安命术
神达冠	防+16、技+20	安命术
豹头冠	防+28、速+20	安命术
雷瞬帽	防+34、回+18	安命术

注1：本文揭示的装备均为图标上带有★号的特殊道具，合计92种，如有疏漏也望读者原谅。

注2：部分非特殊装备的性能也很好（尤其是弓弩类），但因篇幅所限无法一一列举。

注3：最终破关后将有奖励选项出现，其中有一些音乐设定欣赏。另外，笔者并未进行第二轮游戏，因此不知道是否会有新内容出现。

饰品类

名称	物理效果	法术效果
形天印	移+1	安命术
四肢酥圈	移—1	安命术
小匣	速+12	幻惑术
盘古旌	移+1	安命术
神鳌	防+16	气功术
万刃车	攻+19	气功术
风火蒲团	技+18	幻惑术
番天印	体+18	幻惑术
花篮	移—1	安命术
乾坤尺	回+19	乾坤术
金砖	知+19	幻惑术
钻心钉	知+20	幻惑术
九龙神火罩	知+16	幻惑术
混元幡	体—18	气功术
捆仙绳	技+12	幻惑术
四海瓶	体+13	幻惑术
照妖镜	防+19	气功术
琉璃瓶	知+13	幻惑术
落宝金钱	投射无效	气功术
白面猿猴	攻+19	气功术
五龙轮	知+9	幻惑术
如意乾坤袋	命+11	乾坤术
裂目珠	防—5	气功术
红珠	防—5	气功术
杏黄旗	技+8	幻惑术
缚妖绳	速+8	幻惑术
金光挫	雷减半	气功术
头痛磬	知+10	幻惑术
发躁帜	技+10	幻惑术
太阳针	速+12	幻惑术
形瘟旌	投射无效	气功术
疫病种	体+10	幻惑术
日月珠	防—8	气功术
玲珑塔	技+4	幻惑术
定风珠	攻+3	气功术
荒风帜	命+3	乾坤术
戮魂幡	体+8	幻惑术
劈面雷	命+5	乾坤术
雾露乾坤网	移—1	安命术
遁龙桩	速+4	幻惑术
万里起云烟	攻+6	气功术
万鸦壶	命+8	乾坤术
风袋	命+9	乾坤术
缚龙索	速+6	幻惑术
拌黄珠	防—8	气功术
开天珠	防—8	气功术
混元珠	防—8	气功术
劈地珠	防—8	气功术
蜈蚣袋	速+14	幻惑术

饰品类

名称	物理效果	法术效果
碧琵琶	回+19	乾坤术
混元伞	技+16	幻惑术
火龙镖	回+7	乾坤术
梅花镖	体+12	幻惑术
乾坤圈	攻+3	气功术
五火神焰扇	命+4	乾坤术
阴阳镜	移+1	安命术
安命护符	——	安命术
气功护符	——	气功术

铠甲类

名称	物理效果	法术效果
扫霞衣	防+21	行动系无效、安命术
裂石铠	防+23	石化无效、安命术
解毒绫	防+24	毒无效、安命术
紫授仙衣	防+32	炎减半、安命术
混天绫	防+29	拘束系无效、安命术
散病布	防+26	病系无效、安命术
折服布	防+27	诅咒无效、安命术
勇壮铠	防+30	制御系无效、安命术

丹药类

名称	效果
复归丹	行动系、制御系解除
快愈丹	病系解除
常能丹	能力系解除
解石丹	石化解除
常态丹	全异常解除
解缚丹	拘束系解除
复活丹	HP 回复 200
回复丹	HP 回复 50
活力丹	体力上限+5
明知丹	知力上限+5
俊速丹	速度上限+5
神技丹	技量上限+5
仙桃	技能上限+5
免战牌	救助



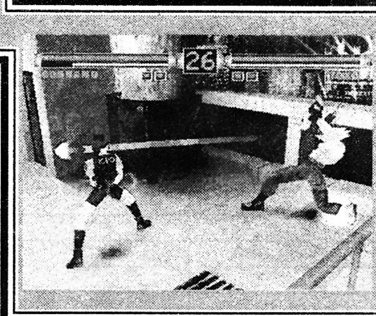
文/侯一 责编/PERFECT

神佑擂台·EHRGEIZ

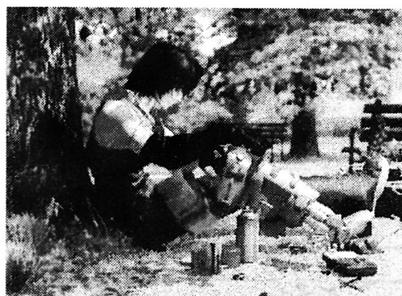
毒手尊拳 神佑擂台

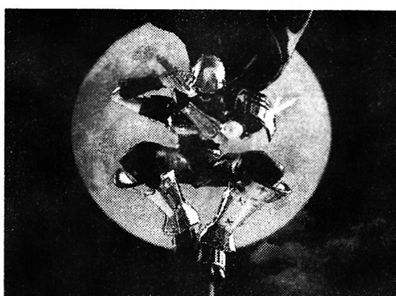
"神佑擂台"是充分体现史克威尔多元的发展方向和梦工厂小组制作实力的作品。此次针对PS的移植版不仅有新模式增设，还将有大量街机版中没有的新人登场，相信在NAMCO的协助下必定会令移植效果有所保障。

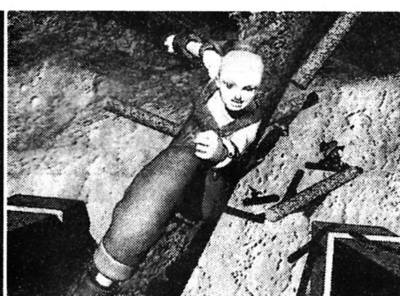
PS　厂商:SQUARE　类型:3D FTG　发售日:预定 98 年 12 月



在"TOBAL 2"获得广泛好评后，"神佑擂台"继续登陆PS!





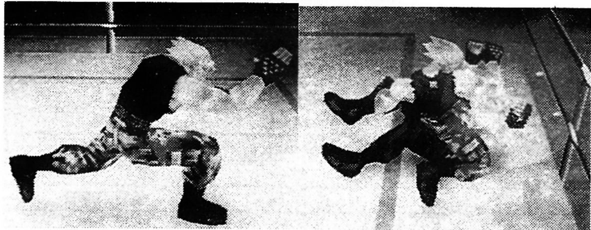


在演示版中的两套操作系统

版本	上段攻击	下段攻击	上+下段	必杀技	防御	跳跃
街机版	△/□	×	——	○	R1/R2	同方向连按两回
PS 版	△	×	□	○	R1/R2	L1/L2

特殊蹲投技——抱摔技

在走动中按住防御键再同时按下上段和下段攻击键就可使出"抱摔技"。如果对手此时处于站防状态就必然会重招。此外在跑动中也可以使出这招站防不能的抱摔技。



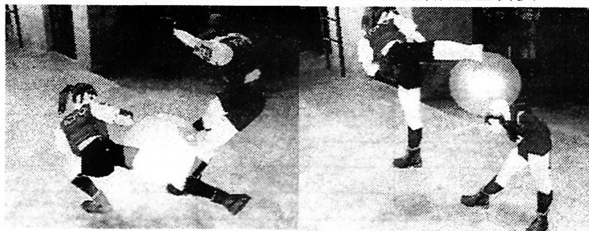
化解对方的攻击——反击技

在对手击打你的瞬间按下必杀技的键便可成功阻断对方的攻击。不过反击技并不能损耗对手的体力，此外跳跃攻击和背后攻击是不能进行阻断的，而且使用反击技还会消耗角色的必杀技气槽。



从跳跃中产生的派生技

游戏中按跳跃键的时间长短是会影响到角色的跳跃高度。一般来讲，有两种共通的跳跃攻击技——回蹴与着地蹴，它们的出招分别是"防御+上段攻击+必杀技"和"防御+下段攻击+必杀技"。当然，如果从跳跃开始便按住攻击键就会派生出新技!



"FF Ⅶ"中的角色将陆续登场!

在早些推出的街机板"神佑擂台"中就有克劳德和迪芙登场。此次，史克威尔在PS版中再次推出三名"FF7"中的角色，分别是BOSS萨菲罗斯、女忍者尤菲、和遭宝条改造的温森特。史克威尔这样做无疑是想把对"FF7"感性趣的玩家统统吸引到"神佑擂台"的阵营中来。如今在游戏发售前已经公布了不少的隐藏角色，所以并不排除还会出现其他的隐藏角色……



格斗与考古兼修的冒险家 增田光司



增田光司得力助手，考古研究所的高材生 克莱尔

超古代文明遗迹的狙击手——三岛 拳

输入	攻击判定	技名
上	上	陆军跳
上、上、上	上、上、上	两连踢
上、上、下、上	上、上、下、中	CD 组合拳
上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上	上、中、中上、上、上、上、上、上、上	音速拳
上＋下	中	升龙
上＋下＋必	防御不能	RUSH
上＋必、上	中、中	双升击
下	下	低踢
下＋必	下	地狱回转
下＋必、上	中	碎裂肘
下＋必、下	下	回身铲
下＋必、上、下	中	回旋击左
下＋必、上＋下	中	裂腹击
G＋上	中	地狱剑
G＋下	下	旋转低踢
G＋下、上	下、中	旋转高踢
G＋上＋必、下	上、下	蜃景旋转踢
G＋下＋必	中	鹫踢
右转 90° 上	中	侧翼插上・左
左转 90° 上	中	侧翼插上・右
上＋下(在比敌人高的位置)	防御不能	陨石落
上(站立中)	上	旋转高踢
上＋必(站立中)	中	卫星踢
走步中 上、上	上、中	锤剑
跑动中 上、上、上	上、上、中	三黑鹰
跑动中 下	下	铲踢
跑动中 上＋G	中	空袭踢
跑动中 上＋下	中	肩部冲撞
G、上(跑动中按方向)	中	回旋背身踢
蹲下 上	上	枪・直击
蹲下 上(连打)	上段防御不能	火箭炮・直击
上(按住 G 短时按方向键)	中	割裂
上、上(同上)	中、中	割裂 击
上、下(同上)	中、下	割裂旋转击
下、上(同上)	上	风之神掌
下、上＋下(同上)	中	光明之神掌
下、下、下(同上)	下、下	アビス旋转

GUST 技

输入	攻击判定	技名
下＋必、下、上	中	回旋击・右
下＋必、上	下、中	地狱旋转肘
按住 G 短时按方向键 上、下、上	中、下、中	割裂连击
上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、G	上、上、中、中、中、上、中、上、上、中、中、中、防不能	最终冲击

投技

输入	攻击判定	技名
必	防御不能	手枪
必、必	防御不能	手枪・双击
必(连打)	防御不能	手枪・三击
方向键＋必	防御不能	?
跳跃中必	防御不能	?
前转中必	防御不能	手雷
方向键转 90°必	防御不能	?
无必杀技槽时 必	中	手锤

必杀技

输入	投摔后的状态	技名
正面投	拔出	伸展技
正面投 上连打	拔出	塔桥
左侧投	左侧抓	NECK CRUSH
右侧投	拔出	MOON DAVID
背面投	左侧抓	铁腕投
回转投	拔出	凶暴回转

"FF7"中的主人公——克劳德

输入	攻击判定	技名
上	上	刺拳
上、下	上、下	天地破
上、下、下	上、下、下	冷静连击
上、上、下	上、上、下	亡命击
上、上、上、上	上、上、中、中	死神陷井连击
上＋下	上	膝攻击
上＋下＋必	中	肘击
上＋下＋必、上	中、中	死亡陷井
上＋必	中	钩拳
上＋必、上、上	中、中、中	新罗式连击
上＋必、上、下	中、中、下	创世纪连击
下	下	低踢
下、下、上	下、下、上	战士原创技
下＋必	下	下段膝攻击
G＋上	上	高踢
右转 90° 上	中	右侧击
左转 90° 上	中	左侧击
处于比敌人高的位置 上＋下	防御不能	神罗空技
蹲下 下或 G＋下	下	爆破击
按住 G 短时按方向键 下、上	中	魔晃拳
站立中 上	中	连踢
跑动中按方向 G、上	中	背转踢
跑动中 上	上	空气爆弹
跑动中 下	下	爆攻击
跑动中 上＋下	中	击打
跑动中 G＋上	中	膝攻击

GUST 技

输入	攻击判定	技名
上、下、上	上、下、中	连击
上、上、下、上、上	上、上、下、中、中	扎库斯连击
上＋必、上、下、上上	中、中、下、中、中	神罗式连击
G＋上、上、上	上、上、中	神罗式连击
蹲下 下或 G＋下、上、上	下、中、中	扎库斯短击

投技

输入	投摔后的状态	技名
正面投	拔出	正摔
正面投 (下或上连打)	拔出	(由下或上)正摔
左侧投	拔出	侧投
右侧投	左侧抓	锁喉摔
背面投	右侧抓	破晃投
转一周投	白刃取	超究武神霸斩

必杀技

输入	攻击判定	技名
必	用 G 键还原	拔剑
必(连打)	防御不能	陨石雨
上	剑	神罗 一太刀
上、上、上	剑、剑、剑	爆裂刀连斩
下	剑	神罗 二太刀
下、下、下	剑、剑、剑	破石碎
上＋下、上、上、上	移动、剑、剑、剑	萨菲罗斯连斩
上＋下、下、下、下	移动、剑、剑、剑	魔剑连斩
上＋下、G＋上	移动、剑	勇敢者
上＋下、上、上	移动、剑、剑、剑、剑	凶斩
G＋上、上、上	剑、剑、剑	蝴蝶刀
移动中 G＋上	剑	罪恶乱斩
移动中 G＋上、上	剑、剑	罪恶危机
移动中 G＋上、下	剑	罪恶蜃景
无必杀技槽时 必	剑	狼牙棒击

注 1:"上"即上段攻击、"下"即下段攻击、"G"即防御、"必"即必杀技。

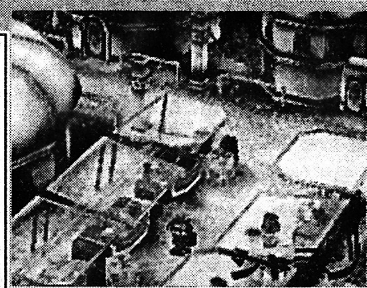
注 2:以上技表公开日期较早，因此待游戏发售后可能会与上文介绍的出招有少许差别。

责编/PERFECT

无尽的兵器

机械精灵幻想大陆

今作是由 ATLUS 与广井王子携手开发的 RPG 游戏，而且活跃于漫画界的伊东岳彦氏也参与了游戏的企划工作，因此倍受瞩目。不过直至本刊截稿，对于今作的许多方面仍不甚明朗，看来玩家要等到游戏发售后在家中慢慢体味其中的乐趣了。



PS 厂商：ATLUS/RED　类型：RPG　发售日：预定 98 年 12 月

ATLUS 与 RED 携手开发，融入优质动画与 CG 的超大作！



故事背景仍沿用传统的剑与魔法的幻想世界，在其中既有邪恶势力集聚的帝国要塞，也有处于中立状态的机械都市和隐匿原始文明的自然村落。

故事主角麦斯由于自己的家乡遭受帝国的突袭而展开冒险，而后麦斯又结识了今作的女主角索迪娜，并成为了一对热恋中的情侣。看来麦斯除了要找帝国复仇以外，还要照顾他与索迪娜的恋情！

责编/PERFECT

▶游戏的画面可说是次世代的较高水平，虽然角色仍是2D造型，但其动作表情都有着细腻的刻画。注：右侧图片中的中年男子由广井王子担任声优。



▶上方和右方的图片分别是真帆桩子发动咒符剑术和主人公进行精灵召唤的场面。

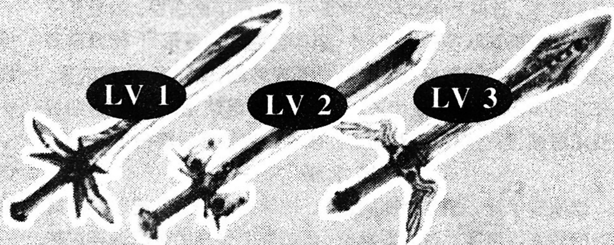
掌握战斗要领才能直捣邪恶老巢

以主人公麦斯为例子，他的攻击指令共有普通攻击、必杀击、精灵召唤三种基本形式。普通攻击与必杀技就不用解释了。值得一提的是精灵召唤，这项攻击方式是麦斯所特有的，在游戏中每位角色都具备一种各自专有的攻击形式。比如日本剑士“真帆桩子”的专项攻击是带有咒符的剑术、而“尼尔希亚”则拥有“换衣服”的专项攻击，利用改换不同职业的服饰来进行不同的攻击。因此必杀技是万万不能取代角色专项能力的，只有两者兼修才能真正感受到战斗的乐趣。此外，战斗以三位角色构成，并且有前卫、后卫之分。一般来讲，前卫有一人后卫有二人，前卫角色主要负责硬派的直接攻击，后卫角色负责魔法等辅助攻击。

可成长的武器系统

主人公与其他角色的武器都可以进行段位提升。不过目前仍不知道武器级别提升的方法，是通过锻造还是在战斗中反复使用呢？看来只有等到游戏发售后玩家自行发现了。

下面请读者参看右侧的三幅图片，高级别的武器不仅攻击力大增而且外观也更加华丽。此外，通过武具的进化角色还可以觉悟到未知的新魔法！（注：右侧武器为主人公麦斯所持）



责编/PERFECT

实况世界足球·胜利十一人3 ~法国世界杯'98~

长风破浪 绿荫杀场

世界杯硝烟散尽，众商家推出的足球游戏却依然牵动着球迷们的心。而其中最为出色的当属KONAMI的胜利十一人3的改进版——98法国世界杯。KONAMI的足球游戏一项在上手度、现场感、真实性上优于同时期的其它作品。此次也不例外，连名气很大的EA SPORTS恐怕也只能望其项背。

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日：98年5月28日



EA的直接、快捷同KONMAI的柔和、自然相比，你更欣赏谁的足球游戏呢？

感受篇

比较"胜利十一人3"的日本联盟，此次场上队员和形象更小，但空间增大，队员控球也更加灵活，更利于玩家对于技战术的发挥。球队也大大的得到了增加，除了打入世界杯决赛圈的三十二强之外，还有诸多强队，只可惜没有中国队，使得我们无法率领中国队作战。除了以往的杯赛与联赛模式外，也有训练模式，使得新手有机会先训练手法再发起挑战。而在联赛与对战模式中加入了1P与2P对抗CPU与1P与CPU对抗CPU，增加了游戏的乐趣。KONAMI对本身的改进也更加接近于现实，例如射门时远角入球多于近角入球；远射更易破网（在J联盟几乎不太可能；防守队员会自动伸脚阻挡射门与传中等。其中最为精彩的是进攻球员在接高空球时一改以往一律用胸部停球的方法，而加入了伸脚用脚背停球这一招，使得长传也成了进攻的法宝之一。关于球员，一看便知，你能清楚的认出罗马里奥、罗纳尔多，巴蒂斯图塔等大牌球星，甚至是中田英寿与阿里·代伊。而球队总人数也增至20人。只是球队的素质设计不太合理，象罗纳尔多竟然无一项达到9，射门还不如克鲁伊维特。如果KONAMI能让玩家自行设定球员素质，是否更为体贴呢?!

战术篇

如果谈KONAMI的足球无法体现足球战术的精髓，那别的足球游戏只能用一个字来形容——"乱"。足球比赛中阵形是非常重要的。游戏提供了大部分常用阵形作选择（也许是KONAMI推崇攻势足球，游戏未提供五后卫的阵形）。除了阵形之外，还有多种战术可供选择，例如中路进攻，边路进攻等，比赛时玩家可用L2或R2来选择。而阵形与战术又往往相辅相承的，例如笔者在用伊朗队的便喜欢排出4·5·1阵形，以代伊出任强力中锋，用速度快的马达维专业与控球技术好的阿齐兹在前场两侧活动，利用边路进攻战术，球队利用代伊的身高与力量在中路包抄，效果非常好。而一般的球队多采用4·4·2(中场四人为菱形)，前锋速度快，脚头硬，前腰控球好，分球准，后腰身材高，体力好，投球凶狠，这样采用中路突破，则很有效。如果你踢过足球，脑中有一套细致的战术思想，那么这款游戏则是你展现思想的最好舞台了。

技术篇

谁控制了球，谁就控制了比赛。控球是这只游戏得以发挥其魅力的根本。事实上过人很容易，但如果你想从后场带球连过数人，最后过了守门员射入一粒马拉多纳式的射门就得动动脑子了，谁能脑快手快便能立于不败之地。如果一味只依靠速度，那即便过了第一个人也会和第二个人撞个满怀。

当然控球很重要，但也只是为了最终能扯出空档传球射门，因此，分球一定要快而且准。这儿介绍两种特殊的传球，传中与二过一。

传中看似简单，而KONAMI却设计了三种。如果你想象自己是一名中国的二流球员，那在边路狠狠的按一下"○"，便会传出一个又高又慢的中国式传中，在这种情况下，前锋的身高与跳跃能力成了关键。争顶头球时，应尽可能让争顶队员往来球方向跑，这样便可以在后卫之前抢到落点。如果你想打入精彩绝伦的凌空抽射，那你便可连按两下"○"，这时的球传中成了半高球，球速很快，不易抢点，可但抢点成功，十有八九会打入精彩的一球。也许有人喜欢低平球，那便连按三下"○"，但是低平球速度虽快，却很容易被后卫阻断，在快速反击中，还有点作用。

另一个特殊的传球是二过一，解说称之为ONE—TWO，即撞墙式过人。这种配合在现实中很常见，但只有在KONAMI的足球游戏中才见得到。在按住L1的时候，按"×"传球，便可形成二过一配合，此配合虽很有效，却很难控制，只有高手级玩家才能控制好。

除了传球，另外值得一提的便是射门。光有传球没有射门不行，射门掌握的好，能射进别人射不进的球，取胜便成了探囊取物。射门的要诀便是角度小的时候，射远角、射低球；角度大的时候射直线，射高球；人多时射门须直接干脆；人少时过了守门员，也不错吗。

特殊的射门有时也必不可少。当角度较小，后卫逼抢，守门员出击，吊门是最佳选择。按住L1时射门，控制一下力量，真可谓四两胜千斤。

远射，势大力沉，在禁区弧顶处，对于高手来说是个射门的绝佳区域，尤其是角球被对方后卫顶出后，停球便射，而守门员很可能因为位置还来不及还原，而吃了大亏。想想，当你听到旁边的人惊叹的对你说："这样的球你也打得进啊！"会是何种情景。

一说到足球好象就有永远说不完的东西。我想在健康清新的体育游戏越来越受欢迎的今天，KONAMI的足球游戏也会越来越受瞩目的。因为我们可以通过KONAMI，通过游戏，通过足球，永远在一起。

文/吴颖方　　责编/PERFECT

《合金弹头 2》
最高分疯狂攻略

文/R.E.D　责编/PERFECT



哇！很久没有玩到这么爽的正统派 2D 动作类射击游戏了。《合 2》的制作水平之高想必众位 ACT 迷已经领教了吧。该作画面细腻，动作顺滑流畅，地型和角色十分丰富，再加上滑稽搞笑而且可爱的敌我双方角色和情节，充分证明了制作者的实力和投入度。《合 2》的全部 6 个 Stage 相信众位已经都见过了。那么，对于已经无数次通关的 ACT 迷来说，下一步追求什么呢？当然是最高分记录啦！《合 2》是一个有着十分之多的小秘密的游戏，要想有机会在 1ST 位置上留下您的大名，这些小秘密是一定要知道并且无失误地拿下的。OK，下面就将笔者所知的秘密和总结的得高分技巧公之于众。Let's go——

★首先请注意高分基本准则：

①每关一定要把所有俘虏及乘物安全带过关。因为过关后每名俘虏奖 1 万分，而乘物则加 10 万分！

②对于敌方机械兵器，包括坦克、装甲车、飞机以至关底 BOSS，尽量用枪打而不要用手雷，更不要用炮。为什么？因为此游戏计分方法比较特别，不象一般的射击游戏，击毁一辆坦克给你一定的固定分，而是以击中敌方的枪数计分。不论是手枪、H 枪、L、S 枪，击中敌人一枪一律计 100 分，击毁为止。(F、R 枪计分较特别，但总的也是按枪计分)。因此，对于想拿高分的玩家来说，用 S 枪是最不值的，因为 S 枪的威力最大。消灭同一个敌人，S 枪如果得 100 分，用手枪等可能就是 600 分。总之，威力越大的武器越不利于挣分。因此，在有乘物时应尽量用枪打而避免用手雷及炮弹。

③有条件用刀砍死的敌人，以及捆绑俘虏的绳索，尽量用刀砍。因为砍中敌人一刀是 500 分，而打中一枪是 100 分。以第二关的木乃伊为例，如果用 S 枪轰，一般是一枪一个，即每个可得 100 分，用刀砍的话，每个一般需 2～8 刀(因难度而异)，也就是说每个可得 1000～4000 分，差了几十倍哪！当然一定要注意安全，为了用刀击毙敌人而丢了性命还是不值当的。

以上三点是获取高分的基本准则，下面将各关中的隐藏分数及技巧加以披露(其中一些在以前“秘技天地”中已有报道，为求详尽，此处一并写出)。

MISSION 1

在一开始不多久有一名骑骆驼的敌人，对付他最好用枪打掉他的刀，再爬过去砍死他，可得 4000 余分。就在此处向最高的一棵树开枪，有一串香蕉及二名俘虏。

在本关 BOSS 出现前有五架直升飞机的编队，不要将它们一一击落，只需将为首的红色机击落，后面几架均会自行撞毁，并且共可获得 15 万的奖分。为取得更高分数，也可将后四架飞机打至快死时再击落领头飞机。不过一定要注意可别打得过火而因小失大。

在本关关底，两侧的机翼是有奖分的。取得它们的较好方法是先站在右翼下向上对着其发动机开枪，同时注意干掉左侧跳下来的敌人。当右翼发动机处出现“10000”的字样后，马上移师至左翼，对准左侧的小发动机向上开枪，用手雷干掉右侧跳下来的敌人，即可得 5 万分加分。在关底多拖一点时间可拖出一名俘虏。本关俘虏总数为 11 人，过关奖分(加上乘物)共应为 33 万分。

MISSION 2

此关隐藏的秘密最多。首先在一进去的第一名俘虏处，向上方石像左边的眼睛开枪，可得宝石一枚，至于是 100 分还是 3 万分就看你的运气了。在水边用“枪和跳键同时按”将骆驼放掉，它能帮你撞死正前方的敌人，然后向前走绕到上面跳下来的敌人背后用刀捅死他们。在此之前不要向木桶开枪。之后跳上木桶，垂直起跳至最高点时向右开枪，有两名俘虏。进入墓穴后，在一道大铁丝网门架处跳起向上开枪，有一名俘虏。向前走，有一处出口有大批蝙蝠和矿工出来，在这里消灭掉五个木乃伊之后走进去开枪，有一名俘虏。对于此关的木乃伊，如前所述最好全部用刀切死(有几个实在难度太高也只好作罢)。此名俘虏的上方有一名给你 H 枪的俘虏，从这里再向前走两步，背景里有一个较暗的石像(模样同本关开始那个差不多)。向它右边的眼睛开枪可得一宝石。

在进入一道闸门后，前方有一名背着旅行包的女孩，开枪打漏她的背包，会漏下三样宝物，对于此女孩一定要过去撞倒她，不要等她自己走到头敬个礼跑掉，因为她在过关后算一名俘虏(＝10000 分)。在打死一个吐滚珠的木乃伊后，右方有一具死尸，用力砍它可得一 5 万分的宝石，吃完后注意马上离开。再往后会有一名拿着放大镜的考查者，等他变成木乃伊后打死它，可得一宝石。从这里向上走有一处落石，此处应一直冲过去，不但没有危险，而且可以

得到奖分。此奖分若为狒狒，则是 1000 分，若为宝箱则有 60% 的几率为 3 万分。再向上走有一个从地面向上喷出毒雾的地方，喷口处有一个宝箱，不要不吃，它有 50% 的几率是 3 万分。方法是趁它喷完两条毒雾后马上走下去并一直向前冲，可保无恙。当然即使在此处被变成木乃伊也不可怕。再向左走，有一处需向上跳四级的地方，在第三级最边上向右跳，可进入一条秘道，这里有两个宝箱，再向右方走并跳上一个带角的石像，开枪打开右边的宝箱，等大约五秒钟神灯变为灯神后跳过去，可得大把金币。在此处上方还有一神灯，为避免直接吃掉它而仅得 10 分，较好的方法是站着向上开九枪（此时最好别拿 F 或 S 枪）然后向左边的石像跳；跳起的瞬间向上开第十枪。此时神灯落下而你已跳至对岸。第二个神灯变成灯神的时间比第一个略短，要注意。在接近关底处，即有大批木乃伊钻出来的地方，墙上有一块刻着眼形图案的砖石，对它开枪可得九枚宝石。此关俘虏总数为 14 人，关底加分 36 万分。

MISSION 3

对于此关及以后拿着盾牌的敌人，最好在远处用枪打掉他们的盾牌，每人可得 3000 分左右。在本关中途有一处需从第一列火车跳至第二列，在这里向第一列火车头的黑烟处开枪，可救出三名俘虏，跳车时如果随随便便地跳过去，往往会有一个“0”蹦出来，怎么回事呢？原来如果在第二列火车向右运动至最远点时你跳过去，即可获 5 万奖分。这只有多多练习，掌握好跳跃时机才能安全得到。在本关 BOSS 处，会有一女孩出现，不要忘了撞倒她。如果你同 BOSS 周旋足够长时间的话，会有两名俘虏出现。本关俘虏总数 16 人，加分 38 万。

MISSION 4

一开始处那个穿西装的人的箱子可别忘了拿（500 分）。在打过一辆双层巴士之后有一处需向下跳，跳下去后在悬崖边向上开枪，有三名俘虏和一个“DIET”即减肥剂。在此关关底处拖时间，同样有两名俘虏。此关俘虏总数 17 人，加 39 万分。本关的乘物要想保全有一定难度，应注意在关底前尽量不要让 Metal Slug 损血，危急时可用“↓ + 跳”跳出乘物（此时无敌），再马上跳进去来躲开炮弹。

MISSION 5

本关一开始，第一和第三辆轿车上方分别有 500 分和 3 万分，应先跳起干掉第 4 辆车周围的小兵后再跳上第三辆车，跳着向下开枪。当小车被炸得飞起至最高点时向上跳，即可得到那 3 万分的宝石。

在此关街道的末尾，一个大斜坡前，最后一幢房屋侧面的阳台处有三名隐藏俘虏。在斜坡边有一棵大树，向上开枪可得 6 枚苹果。在这里开枪干掉铁道上的两名小兵后一点一点向前走将右方的隧道口引出来，千万不要走得太急而把那辆吐“滚珠”的装甲车押出来。隧道口出现后，站上斜坡跳起向右方隧道边墙开枪，有三名俘虏。进入隧道后的女孩要撞倒。此处有一队与第一关一样的直升机编队，打法同前。在打第一列冲过来的火车时，站在标有“5”的柱子下向上方的红灯开枪，有三名俘虏。在隧道尽头，铁道拐弯的地方向上开枪，亦有三名俘虏。本关打那堆形似“不知火幻庵”的东西时，应用枪打不要用 Metal Slug 轧死它们，因为轧死它们是没有分的。打完这些东西后会有一辆吐“滚珠”的战车出现，就在它左方不远处约一人高的地方有一条象自来水管的管道，在管道打弯处有一名俘虏，最好是跳出 Metal Slug 用 S 枪，一枪即可打出，而用 Metal Slug 的机枪则不太好瞄准该点。本关俘虏总数为 19 人，加分 41 万分。

FINAL MISSION

在本关开始有一处站满了扔小火箭的敌兵的地方。此地有一灯塔（上面站着一名持火箭筒的敌兵），在灯塔下向上开枪，有一名俘虏。再后边的大吊桥前，有一个标着箭头的牌子，向它开枪，有一名俘虏。在敌人基地内部，消灭掉最后一辆坦克后（吃完 F 枪和手雷不久），在大批外星人出现前，应有一处空地，在此处向上开枪（如果 F 枪则需跳起向上开枪）有一名俘虏。向前走有一处在最高点吊着一名俘虏，就在他右方的铁架子处向上开枪，有二名俘虏。（一名在铁架处，另一名在他左边一点的最高处）。在本关倒数第二个标有“02”的大铁门右方，有一个长方形小凸起。在干掉此处的外星人后向它开枪，有一名俘虏。本关俘虏总数约为 18 人（因从未一命打通此关，不知具体人数）。

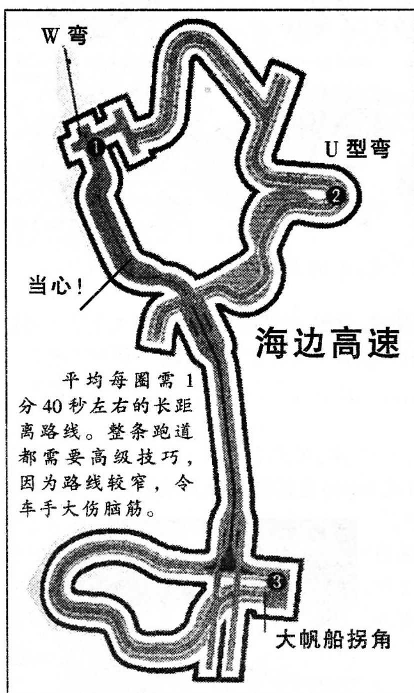
好啦，以上就是现在已知的隐藏俘虏及加分。由于本游戏秘密太多，很可能还有未发现的地方，望高手指正。

另外，在交稿前几天，忽然发现有人用一“无赖方法”破了本人雄踞榜首数周的记录，后发现用此无赖法可使本 GAME 的最高分达到无限！条件是有足够的币和时间，同时机厅老板也允许你在机器前耗上一整天。方法是在最后一关倒数第二批棕色外星人处，不要干掉站在架子上的敌人，让它们一直发“子弹”，然后蹲在下面用刀砍掉这些子弹，直至耗到 TIME OVER。在此处挣分极快，耗完一条命约可得 50～60 万。而且只要你愿意，就可以无限制地耗下去。笔者试用此法打了一次，得分为 5505665 分（耗了两条命）。不过这种方法太过无聊和无耻，而且也使得分数显示变得没有意义。这里只是提醒玩友，对那些高得邪乎的分要提高警惕，同时也不提倡用这种手段去得分。

截至目前为止，本人遵循上述原则及打法所得最高分为 4719202（未用上面介绍的无赖得分法。我相信，如不用无赖法，在同级难度这个分是较难破的）。其实能否得高分，还有一个重要因素，就是运气！特别是第二关，共有九处可能给你 3 万，也可能只给你 100 或 1000 分。在第四关打完双层巴士后跳下悬崖前的加分，如果是一条鱼和一只大狒狒的话，那么那条鱼极可能是 5 万分。在第五关隧道内的女孩，她给你的宝石或小熊有时也是 5 万分。这些运气分加起来总共有 30～40 万，因此同样的发挥，最后分数可能相差很多。得分的高低与机器的难度也有关系，难度越高得分也越高。另外最后一关的俘虏也无法救出（最终 BOSS 要想一命打过几乎不可能）。在已知条件下，如果能一命打穿最后一关，而且运气特别好，理论上最高分应在 510 万左右，众位“Metal Slug 2”的铁杆硬派拥护者们，一起为更高分努力吧！



终极的赛车游戏驾驶技术毕业班



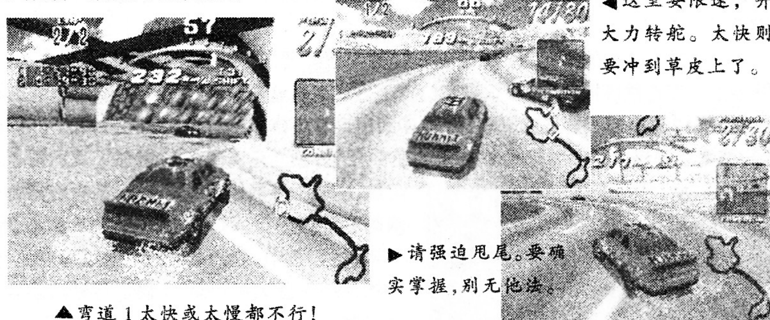
平均每圈需1分40秒左右的长距离路线。整条跑道都需要高级技巧，因为路线较窄，令车手大伤脑筋。

超长海岸路线有多处难关，其中最重要的三个地点就是在序盘W弯道的直角跑道，还有就是第三计时站后上坡处的U型弯道，再有就最后弯道大帆船处的那个拐角。

其实，这个最难赛道中的最难却是弯道1:W弯，这里地形相当复杂，必须要保持百倍的警惕，如果甩尾的时机与动作没有确实掌握好，这里必令车手难堪，仍以美版游戏的速度为例，请大家以150KM的时速反复练习过弯以利提高。弯道2的U弯只要降档维持在过弯所需的车速，较易顺利通过。弯道3必须急刹车至第二档的速度，以强迫甩尾的方式通过，请将舵轮转到极限吧！无论如何不能碰墙哦！

■试车手小天天的重点建议：

线路超长，难度高的地方很多，航天飞机发射场的那个左弯也得小心，好在那里有草皮可以缓冲一下。关键，驾驶者要巧妙利用DAYTONA的甩尾，每一秒都不得放松对油门、刹车和方向盘的控制，路线的哪一段采用何种过弯方式，速度控制在多少必须极度清醒。天师提醒大家，长桥之后的轻微右弯(请见地图)，虽则可保持高速通过，但油门全开是绝对禁止的，否则——"嗵"地一声巨响，赛车被天井的支柱弹飞是可以想见的。



◀这里要限速，并大力转舵。太快则要冲到草皮上了。

▶请强迫甩尾。要确实掌握，别无他法。

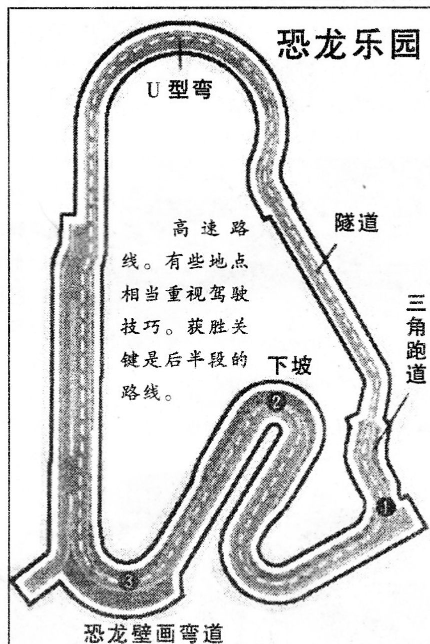
▲弯道1太快或太慢都不行！

如果说上面的赛道在8联机竞争时很难超越前方对手的话，那么恐龙乐园则是令人血脉贲张的一条高速公路，没说的，这里就是要给你许多超越对手的机会。

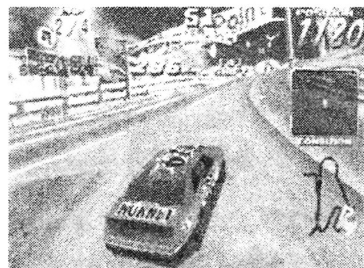
前半段根本不用减速，进入隧道前要注意松油转舵，否则还得上天；出隧道后的那个小右弯是图上的弯道1，擦点弯道外侧的草皮则可安全高速通过，接下来的弯道是张大了嘴的U型弯，4档轻踩刹车甩尾即可，以180公里的时速通过不成问题。其后是大下坡，在弯道2的U型弯处要瞬间切换到2档(或猛踩刹车至相应速度)，再马上换到3、4档加速通过，当然，保持在3档过弯也OK！这里要注意过弯方式，以从弯道的外侧、内侧、外侧通过较好。最后是弯道3，那里有恐龙雕塑，可降至3档甩尾，过弯的速度比极速低40公里左右是可靠的。

■试车手小天天的重点建议：

正是出隧道后的右弯，最多比极速低20公里即可，而且无甩尾一说，只要能转动方向盘就行。接下来还是个右弯，从外侧切到内侧，过弯后应继续从路线的右侧下坡过弯道2。最后一个弯道(恐龙弯道)请大家注意，切入弯道时要从左侧数起的第二条分道线进入，并以170公里以上的速度从内线过弯。



高速路线。有些地点相当重视驾驶技巧。获胜关键是后半段的路线。



▲高速冲弯。4档的时速加点刹即可。



▲下坡处可以从内侧切入过弯。过弯前要大幅降速。切入弯道时再加档。



◀最后的这个弯道应限制在3档的车速，以甩尾的方式从弯道内线通过。

责编天师

街机仔

梦游美国 2



最强街机赛车

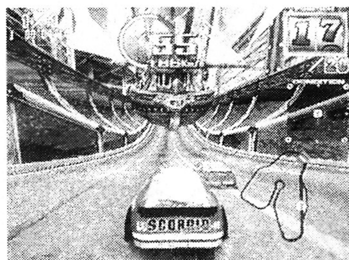
"先生们！着车！"

突然从 S.P 那里得到"明星店来了台大屏 DAYTONA2"的情报，当天便火速赶到那里去打。一看，哇(酷似少霸 2 中肯被 KO 时所发之声)！三币一次耶！

经过了"交钱、拿币"这标准的机厅"欢迎仪式"后，重新来到了筐体前。首先感觉到 SEGA 对街机的制造工艺又上了一个台阶，筐体外型异常简洁，任何多余的东西你都找不到。看了看 DEMO 画面，惊喜地发现 SEGA 将甩尾（POWER SLIDE）的方法通过初级赛道展示给了玩家，这对入门者来说是很有帮助的。

顾不得多看 DEMO 了，进座舱再说。从经验看，中级赛道最能体会飙车乐趣。选定舱外视点后，GO！接下来的一段时间内，头脑中除了 THE HEAT IS BACK 外，什么都不知道了……

DAYGONA2 的筐体与拉力 2 比起来，技术显然要先进很多，除了上下左右猛裂摇晃之外，其独有的撞击振动更是迫力十足。DAYTONA2 是一款较野蛮的赛车游戏，中级赛道是个谜样的游乐场，最能体现这点。在 MODEL3STEP2.0 的烘托下，画面充满悲荒之感，出轨的蒸汽机车在斜阳的照射下令人过目不忘，而黑夜中，游乐场中的各种超巨大的怪物就在赛道的上空张牙舞爪，并不时向赛车发射激光(千万别被击中哦！否则……)，这些家伙耀武扬威的同时，很好地分散了车手注意力。

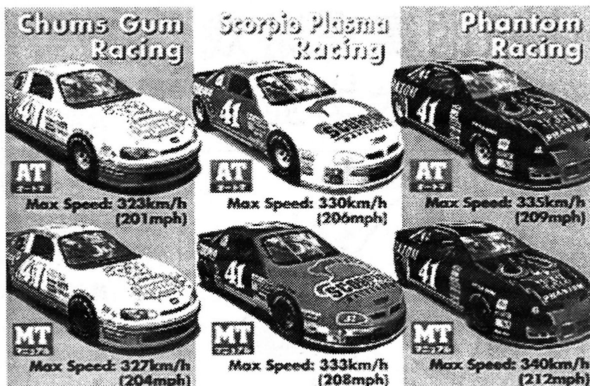


▲海盗船向你袭来！



▲摇头摆尾的大鬼要发射激光了！

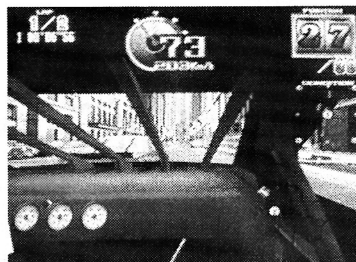
最可气的大概还是要算竞争对手，因 AI 较高，他们不断地向你撞来！各种"好听"的效果音伴随着快节奏的鼓点从前后共四个大功率的喇叭中纷至沓来。与其他车相撞时，你所在的筐体婉如炸裂般，摇摇欲坠，驾驶者无不心跳加速。此时，你还必须注意各种大小弯道控制车速并大力甩尾。THE HEAT IS BACK！就算有过实际驾车经验的人玩过此游戏后恐怕也得满头大汗吧？出筐体之后更有恍若天仙之感。



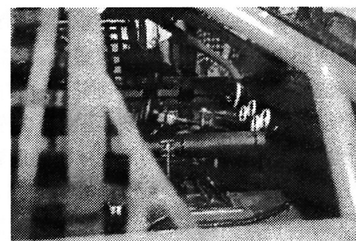
▲备选车型性能总览，与 98 最新款 DAYTONA 赛车无二。

街机不计成本，只求效果。各种细节在 2 研的努力下，非常完美，重新制作的 BGM 和 DEMO 主题歌，令人心情激昂，尤其，在你看过了演示画面之后。

编者注意到一名拉力 2 的高手，在玩梦 2 时措手不及，毕竟，二者的模拟驾驶感差异极为巨大。而试车手小天天，也只将总共 8 圈的中级赛道，在第三次玩时，勉强完成了 7 圈（想翻版就必须将时间压到每圈 49 秒左右）。专家级赛道在纽约街区中进行，从画面中的摩天大楼来看，对车手来讲可说是"同志仍需努力"……

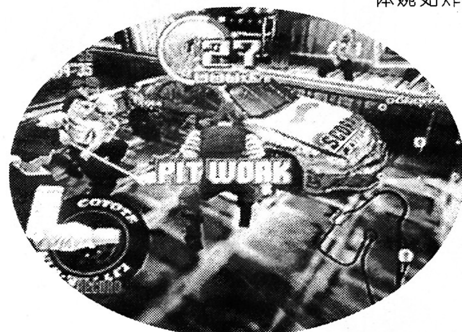


▲标准 4 种视点以外的隐藏视点



▲隐藏视点与驾驶真车完全相同

DAYTONA2 已经超越了前作，特别是以前编者感到担心的操纵感和迫力感方面，现在看来是"杞人忧天"了。该作目前全日本好评稼动中，这里试车手小天天作为标准 DAYTONA 爱好者向制作人名越稔洋先生致意，因为他在制作本作时，曾专门到 DAYTONA 场地中去考查，并由专人负责获取赛车行驶起来的每一个细节。希望今后 DREAMCAST 能够成功移植这部较为野蛮和火爆的赛车游戏。



▲头扎方巾的"野郎"是典型的美国风格，他们在为你更换轮胎，这些人是海盗吗？MODEL3STEP2.0 的写实相当完美。



▶这种巨型 DELUX 筐体一般可以进行 8 联通信对战，另单设一台大屏幕供游客观赏竞赛画面。而通常的小型筐体更可以进行 16 人对战，充分发挥了联机的乐趣，使玩家能够体验到最激动人心的 NASCAR 运动效果。

饭野贤治的D2制作理念

——为何选 DREAMCAST?

饭野■敝社成立时，我们常将"真实的世界"挂在嘴上。要像真实的世界一般，从远处可以看见树林的地方向前跑去，然后能够实际到达树木的前方。走到半路上看到山洞后，还能实际进入洞窟的内部。此外像阴天时飘动的云层、上下午太阳位置的不同，都要完整地加以再现才行。

——这样一定能将现实世界完全重现!

饭野■我们已一致认为全新的主机才能够完成我们的构想。当然，社员们也有提出不是 PS 也可以做吗?但是，经过了无数伤脑筋的考量后，我们终于深刻认识到，能够朝新事物挑战正是 WARP 的优点所在。想要达成我们的目标，唯有在梦幻主机主面试试看，成功的机会才比较大。

——当然是 DREAMCAST 喽?

饭野■想要表现出真实的 3D，不也正是所有游戏设计者的梦想吗?根据我们的判定，唯有 DC 才能将 D2 的世界以即时制 CG 图片成功的做出来。当然，要是对于 POLYGON 数、半透明以及照明数量等要素完全不加以考虑的话…不过我只想将脑子里想像的图像完整地重现出来。

——D 与 D2 相通吗?

饭野■我认为"想要创作出任何人都能从中得到乐趣的新型游戏"、"制作我们认为够酷够炫的作品"、"让玩家们看到游戏的未来"这三个概念是相通的。而故事设定则无共通性一说。

——为何要做 D2?

饭野■因为我们想持当初 D 食的心情来创造作品，连 D2 的成员组合都与 D 食那会儿十分相似，决定后，大家的意见是，新作品加上第一部作品的名字!实际上，玩家玩过 D2 就会发现内容是完全不同的。制作过一些游戏后，我们都希望能抓住一些刚出道时的感觉。



——实际在新主机上开始制作是啥时候?

饭野■97 年秋天吧。其实我一开始是为"REAL SOUND2"才写下 D2 剧本的，在讨论会上大家一致认为蛮有趣的，当即决定将 REAL SOUND2 转到 D2 上来。决定后的第二天，我们就因为勘察雪山的需要而前往新西兰旅行去了(笑)。

——员工很高兴喽?

饭野■在当地的四天时间内租了两架直升机。直升机这东西还真是很方便，让我尝到了有如"游戏一般的真实世界"之感。只要向驾驶员说一句"请你前往这座山的另一侧"，就可以马上移动过去。这感觉非常舒服，我觉得"简直就跟游戏一模一样嘛!"不管是穿越冰洞一般的地方不而前往隔壁的山峰，还是要越过山脉去看对面的景色都没问题。说句老实话，像这样透过交互作用而呈现的"冒险"，是最近我有点遗忘的感觉。

——和在密闭空间冒险的前作相反嘛!

饭野■你说得没错。描绘自然其实是极困难的一件工作，比较而言毕竟建筑物没有什么极远或极近的层次感。雪山本身不但是自然的一部分，但它就有远近感及丰富的色彩变化。虽然我不认为 D2 的画面可以保证游戏大卖，但是，画面本身就存在着相当的魅力，只要看上一眼，就会受到冲击。

——只有白色。会否让人产生"那边是不是有些东西"之感?

饭野■正是如此。我个人认为那才是最恐怖的时刻。平时，我们想描写恐怖感觉，都是往黑色的路线下手。我认为黑色其实并不是那么有想像的空间，唯有在"白色"的世界里，那种想像空间才是无限的。虽然在阴暗的洞窟，会担心着前面会出现什么怪物的感觉很恐怖，但那只是很普通的恐惧感而已。



——现时您的心情如何?

饭野■有许多变化，感觉回到了原点。没有背负任何东西的轻松，就像当初一样。

——感到辛苦吗?

饭野■没有。但 D 食之后的烦恼不断。因为我觉得一直重复做同样的东西是被迫的。这次硬件大幅进步，就算是相同标题也能做出完全不同的感觉。意识上是和制作 D 食相同的，当时要是有 DREAMCAST，我们 WARP 也会创造出和现在相同的作品。



▲饭野偏爱的女性角色一定和他自己一样，有着鲜明的个性。从这张图上看，罗拉是多么的勇敢啊!请大家注意 DC 对背景的构造，层次感极强，非一般主机可以达成。

——我们都看到了游戏画面，感觉相当宽广，难道能像游乐场的鬼屋一样设有各种机关或陷阱？！

饭野■嗯、嗯……我倒是安排了不少机关哦！其中还有敌人存在。如玩家从路旁的树木之间穿过时，肯定有敌人。还有当玩家抬头看天的一瞬间，敌人从天而降。

——还有些什么呢？

饭野■也有些人会从雪中突然冒出来。有时在山中小屋处听到里面传出了声响，然后房门好像有人帮你打开了，当刚敞开，就有敌人出现和玩家战斗。进入战斗的事件随处都是，但基本不拖得冗长。

——简直就是 RPG 嘛！

饭野■这样进入战斗画面的特点，我从以前就觉得如果有敌人登场现身的动画的话，必定是很有趣的一件事。反之，当主角准备前往某个仓库一般的建筑物中去打倒敌人时，对方如果一下子从完全看不见的地点进入玩家视线中，就不是那么有趣了。敌人如果隐藏在建筑物的阴影之中，带着几分恐慌的脸说到："我来了！来了！"或是"这个主角真是难缠"之类的话，那不是兼具了真实感及趣味性吗？我不光是要安排敌人出现，还要让他们有那种活生生的感觉，那才是最理想的。

——D2 还能用到通信方式？

饭野■变更背景音乐就行啊？下载一个地下迷宫也不是不可以。如果有可能的话，我希望这些不必再向玩家们收费，完全是服务性质的。毕竟我不想将这些反映到游戏软件本身的价格上，当作附加值来处理，感觉比较好。

——"VR 女演员"罗拉身上具备你想要表现的东西？

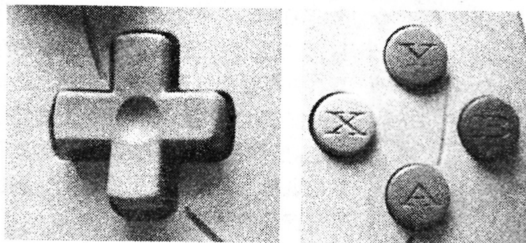
饭野■这是个在悲剧的命运中诞生的女孩子。虽然这是我一手造成的(笑)，不过她一开始就是这样的。她的名字本身就强烈地带有"不幸的女人"之意义。至于能够或无法超越这种宿命必须由她自身来决定，所以，我给她命名"罗拉"。我喜欢这种能够勇于面对恐惧，不畏逆境的女孩子，因此试图描写出一位勇敢坚强的女性。

——让这样富有女性感觉的角色来担任主角，不常见啊！

饭野■虽然现状如此，但我还是要追求一种人性的感觉。看看家中的女性神像或是周遭的女性，都可以强烈感受到她们在善良的一面带着一种"活生生"的感觉。当然女性也有缺点，但那是人类所共通的缺点。我认为"活生生"的人物才能描写出一篇好故事。比起一些只具备"帅气"的家伙，我觉得还是让活生生人来担任主角会比较有趣。不管是哭、笑还是生气，甚至连受到惊吓的时候，女性能够坦然说出"好可怕哦"这类话来表现自己的情感。而一般的男性"英雄"就不是这副模样了。从这个意义上说，我有足够的理由偏好使用女性主角。对于她们手中持枪为了目标努力的样子，我始终觉得非常帅气。这是第三个罗拉登场的作品，玩家不妨将它当成"罗拉三部曲"的完结篇。

我想要追求的是人类真实的面貌，所以才让罗拉作为主角

有必要深入讨论令玩家着迷的 DC 性能问题



"为挑刺者挑刺"

——与米、黄二君商榷

■编者按/ 性能问题基本不代表主机的命运，大家已经知道软件的威力。但不少读者以 EMS 快件表达了对硬件不同的看法。当然，读者想要抒发心声，"电软"热烈欢迎大家。尽管朋友们的立场并不代表本刊立场，但编者相信讨论是多多益善，观点不同不要紧，杂志重在参与！许多读者至今仍怀念集中营时代对 MD、SFC 那热火朝天的大讨论，今次的作者不但重新讨论了 DC 的有关情况，还对如何看待"炒作"主机提出了自己的看法。因版面限制，编者力求将 WH 君的观点全面分享给各位。此文系"科普园地"对众多看不懂米奇亮先生超专业大作的读者的一个小小补偿，希望各位能够对比、思考。

前两三期"电软"刊载了署名"米奇·亮"和"黄化工作室"的两篇文章(以下简称"米文"、"黄文")，为我们"另一只眼睛看 DC"提供了机会，且内容里也不乏真知灼见，但是，作者似乎过分急于找出 DC 所有的不足了，本章本身倒出现了不少漏洞和错误。笔者并非受世嘉之托，但出于愿将问题讨论明白的想法，特将上述错误指出。

为行文方便，现分"材料失实"、"论证错误"、"估计不足"三小节来论述。

文：WH/责编天师

§1：材料失实

●米文在谈及 DC 同屏多边形能力时称：N 制电视的刷新率为 60 帧/秒，3M 多边形/秒能力的 DC 同屏表现 5 万个多边形。殊不知，PAL、NTSC、SECAM 三大电视制式均采用隔行扫描方式，即依次扫描画面的奇数行与偶数行，利用人眼的视觉暂留效应构成一整幅图像。所以，每秒扫描 60 次的 N 制电视一秒钟只须显示 30 帧完整图像。因此，在 NTSC 制式下，DC 同屏能表现的多边形应高达 10 万个才对，如果对应 PAL 制式(秒间 25 帧完整画面)，此数值还可以提高。

●黄文 2 节称：WINCE 是为手掌电脑设计的。该操作系统其实应为 MS 为一切使用专用嵌入式芯片的系统设计的通用操作系



统。

●黄文3节说DC是"大怪物"手柄，请问有"重达"250克的巨怪吗？难道我闯关族竟到了手无缚"机"之力的地步了吗？

●黄文4节称:SH3是为类似"好易通"的手掌电脑设计。这倒小看手掌电脑了，它完全具有PC的一切强大功能！它具备操作系统，可运行各种软件，能上互联网。岂是记事本+计算器的"好易通"之辈能高攀得起的？两者的价格也不在一个档次上。

●黄文5节称:POWER VR2的最大优点是解析度能上到1024。这就怪了。当今3D卡哪一个不能上到1024？有些甚至能达1920×1440。POWER VR2的真正最大优点在于它奇佳的性价比。编者注：上期已有读者对该图型芯片做了详细说明。

●黄文7节称:DC内部集成的MODEM对中国用户没有用处。这可太冤枉了。DC内装的是V34国际标准的33 .6KBPS的MODEM啊，在整个互联网上都畅行无阻。题外话，网络游戏是近年刚发展起来的新兴事物，即使在信息化最发达的美国，也只处在初级阶段。但从长远看，这种跨越地域界限，多人参与，完全自由与开放的游戏将是未来GAME的主流。现阶段，DC作为一台200余美元的上网机器也是挺吸引人的。

§2:论证错误

●米文以饭野贤治对D2多边形数量估计偏保守来论证DC的3D能力不足，这显然是站不住脚的。DC刚刚问世，就算她的娘家SEGA也未必能将其机能彻底摸清，何况作为外人的WARP？想吃透机器性能，发挥硬件极限总得有一个过程嘛。对比一下NAMCO的R1和R4(编者注/ R4请见下期介绍）赛车，这个道理不言自明。

●黄文2节：由于DIRECT X5.0不能充分发挥VOODOO2的威力，因而是最糟糕的。这个推断也不成立。

要知道，DIRECT X乃是一个通用的多媒体程序接口，自然不可能为每一款3D芯片作专门优化，当然比不上呜嘟2的原厂3DFX为之度身定做的CILIDE。谁也不能否认DIRECT X的巨大优越性：与WINDOWS配合得很好，高通用性，使用方便，功能强大……否则，决不会有90%以上的PC 3D游戏支持DIRECT X。更进一步说，DIRECT X最新版本5.0(6.0还未正式推出)，如果说是最糟的，不啻宣布所有的PC 3D GAME都是垃圾，这未免太不实事求是了。

另外，该文在论述DC的3D性能时，处处以呜嘟为尺度。目前业界的确有这种倾向，仿佛离了3DFX，3D就玩不转了。实际上，3DFX只是一家小公司，只是率先推出高档游戏专用的3D加速芯片，又赶上了游戏3D化的狂潮，才红极一时的。像NEC这样的国际电子巨头，技术实力是完全绝对的，出手就不凡。POWER VR的技术比VOODOO先进，0.25μm是不是比0.35μm的集成度更高呢？现在，大公司纷纷涉足3D芯片，更强劲的产品比比皆是，因此，拿3DFX作3D功能的尺度实在没什么意义。

●黄文6节。此处有三处论证失当。

①以任天堂每次革新都使用全新的软硬件为例论证DC使用CD－ROM令人失望。我不明白FC到N64，位数翻了平方倍，媒体仍是卡带，如何谈得上"全新"？

②说DC因传输速度慢，做不出类似"马里奥64"的游戏。真不知如何说起。DC16MB的内存几可将2部"马里奥64"一次性装入，12倍速光驱的传输速度也比64DD(仅相当于6倍速不到的光驱）快得多。

③说由于DC仅仅采用12速光驱，今后软件一定是越来越大，读盘时间变长了吧？这又是一个错误。为什么土星上恶魔战士3没有读盘时间?光驱是把CD上的数据读入内存，所需时间只与内存容量和光驱速度有关，与软件无关。今后DC的游戏所需LOADING时间将大为减少。

编者按/ 此部分论证较精彩。但目前能做的只是先看看DC的图片。游戏在不断进步，二年后在DC面前以马64来叫板已多少显得有些不合时宜了，应当是撒64吧？

§3:估计不足

●米文最大的估计不足是低估了SH4作为一块RISC结构芯片的能力。须知CPU芯片可分为CISC(复杂指令集）和RISC(精减指令集)两种结构。业界一般认为，在处理专门事务时，RISC结构芯片比同位数和主频的CISC结构芯片强大两到三倍。因而RISC芯片一般用于工作站、服务器、基板、MAC机等高档领域。米文用AMD K6－2来与SH－4做对比是极不合适的。虽说K6－2内建3D功能，但浮点运算功能一如既往的……甚至远逊于PⅡ的简化低价板"赛



扬”，它有什么资格与作为 RISC 芯片的 SH－4 相比呢？而强大的 PⅡ仍属 CISC 结构。

●米文另一个严重的估计不足是忽视游戏专用机的专用硬件结构之强大威力。PC 是一块 CPU 包打天下，各种处理都由 CPU 以软件方式（即运行程序）执行。游戏专用机就不同了，各项功能都由专门的处理器完成。而且有些功能不是以运行软件的方式完成的，而是采用一组专用电路去完成（也就是硬件方式）。毫无疑问，这种体系的功能非常强大。分析这种系统时象米文那样只抓住 CPU 是解决不了问题的。请看——

土星除两个 CPU 处，还有 7 个 DSP，分析性能时不完全考虑可不行；PS 的 R3000CPU 芯片以软件方式运行时，最多仅有 6 万个多边形能力，而内置了硬件加速的几何运算器之后，却变成了 36 万个 POLYGON/S。

用米奇亮先生的研究加分析的方法也许永远不能理解为什么模拟 3.58MHz 主频，0.5MB 内存的 16 位机 SFC 的运行，非得一台带 16MB 内存的奔腾（PC 最低主频为 60MHz）不可，而且，有些效果还做不出来。

天语/多芯片专用硬件体系的威力可见一斑？

●米文第三个估计不足是忽视了优秀软件编制手段对硬件的弥补。例如，用软件方法完全可以预测下一帧上有哪些多边形没有弯化或者被遮住不用显示，从而大大减轻运算压力；用 DIRECT X 支持的压缩技术可将材质贴图的数据量减少至 1/6，就缓解了对内存的要求……我们至今不要忘记铃木裕曾说的“VF2 的多边形数量比 VF1 还少”。

好的编程技术＝化腐朽为神奇。这对于 DC 来说就好像给老虎加上了翅膀一样。

●黄文 6 节对 DC 不用 DVD 表示失望，这方面至少有三点估计不足：

①事实是，DC 使用经特殊格式化的倍密度 CD，容量高达 1GB 以上！这也就是说，原先需要两张碟的作品，现在只需一张就够了。

②CD 继 1981 年诞生以来已有了一个庞大而完善的工业体系，价格也低。DVD 则是才两三岁的新生儿，基础薄弱已达相当之地步，其采用的多种全新技术导致价格居高不下。暂不说我国各 VCD、SVCD 厂家对 DVD 的态度（编者注/大家可从各大报刊上找寻），即使是在发达国家，DVD 市场也是预料之中的惨淡，至今各巨头仍在推出运用了更加尖端之技术的 DVD 系统，已经造成一定程度的混乱。

现阶段 DREAMCAST 采用改良 CD－ROM 可说是最明智的作法。天语/对媒体感兴趣者不妨拭目以待，看 N2000 和 PS2 采用何种 ROM 系统。

③黄文 7 节称由于大牌厂商加盟较少，DC 前景不容乐观。实际上，大厂如大国，一举手一投足都影响深远，故而极其慎重和小心。作为一个新机种，当然，大厂都会先持观望态度，这不足为奇。怎么有些人这么快就忘了 PS 是 94 年发售，而史克威尔与 ENIX 是 96 年下半年和 97 年初才宣布加盟的呢？某些“大牌儿”要看 DC 的业绩呀！



世界最大街机商终于投下一枚“重磅炸弹”——该基板以无与伦比的性能（其 RAM 量较之 DC 要翻一番），使得其他街机游戏开发商迅速回应！20 多家街机厂商加入的同时，卡普空、TECMO 的游戏画面已率先公开。世嘉企业集团目标：在全球范围内提供 50 万块 NAOMI。该型基板的街机游戏可对应 VMS，完全互换 DC。

后话：一碗水端平点蚊香

●商厂宣传自家产品时，理所当然会把最佳的部分拿出来展示，谁会先告诉你“我们这产品可是有着什么什么缺点，请您千万要注意！”呀？君不见到处充斥着“800 线”！？“全数字”！？彩电，治愈率 98%……等此地无银的口号？相比之下，SEGA 只不过耍了一个无伤大雅宣传手段，谈不上欺骗顾客，买方也不至于呆到不比较、不鉴别，掏银子就买的份上。然而，明显依托某后台，运用专业手段挖墙脚，削尖了脑袋找漏洞，就会让人感到不舒服了。

●INTERNET 是信息的海洋，也是世界上最大的“无责任留言板”。需以“不可不信，不可全信”因应之。

●英超意甲赛场上到处是□△×○的牌子，况且 FF8、DQ7 尚未出山哩！N64 就雪上加霜了，64DD 芳踪何处觅？但有一点可以肯定，PS 后继机正在 SCE 的某个秘密地点紧锣密鼓地开发着，上期杂志我们已略见端睨，SCE 闭口不谈，定是怕 PS 阵脚大乱。

●市场经济社会的任何一件商品都是技术与成本的折衷产物，寻求最佳的性价比是厂商的头等大事。SEGA 推出 DC，一方面要让它全面超越次世代，并在未来三四年内不致落后，另一方面又不能像一味追求高配置新技术使之成为游戏机里的“劳斯莱斯”，这一点在已陷入战后最严重的经济衰退的日本显得尤为重要。DC 如此之高的配置和性能却以 29800 日元上限发售实属不易，这充分显示了世嘉的功力。

●人们早已认识到游戏机成功的关键是软件。争取大公司加盟将是 SEGA 最重要的事情之一。其复杂程度远非我们这些局外人所能了解。但是，商场上从来只有锦上添花，没有雪中送炭。想请动史老太君，没有 500 万以上的销量就不要想了。DC 的成败关键在于其早期业绩是否被看好。

●索尼拥有先进的技术和高明的商业手段，SEGA 自己用功的时候，还必须看看对手。

●先推出主机可以先发制人争取主动，但后来居上的例子也不少。在发展速度一日千里的电子业界，两条路线孰是孰非，对决策者来说，是一个两难的选择。

●总之，一切的一切，都要由市场来下达“终审判决”。无论是哪一派玩家，须知一句俗话“谋事在人，成事在天”。

作为我们玩家，在商业炒作面前应少一分狂热与盲从，用知识与理性去分析事物，用自己的天性与热情去挑选中意的主机与游戏……



KOF97～实战篇

海南定安 筱聃

霸王塾

格斗天书



早在去年就想针对 KOF95 写一篇“斗智斗勇评克拉克”，因为，无论在海南、广西或是广东，我使用的克拉克都曾令对手感到很头痛。决无半点夸张成份。当时，只因肚子里墨水太少，所以才没付诸行动。这次，在 KOF97 玩了一年之后，终于拿出勇气，投稿一篇，希望和大家分享一下心得。

近几期杂志都有登 KOF97 的连续技，我也不是说连续技不好，在对敌时，只要一有破绽就用连续技打击对手，不仅威力惊人，而且能在众人面前风光一把。但是，与高手较量，是很难有施展的机会的。若对战中心里只想着用连续技，那将必败无疑。

下面谈一下实战中的相克性：

1 对手使用八神庵：

那么，用大蛇·七枷社出战最合适不过了，因为此人的招式好像都是针对八神庵而设计的。

人们喜欢用八神，无非是因为屑风抓住后，给对手的破坏力，以及八稚女良好的对空性，可大蛇·七枷社却能不费吹灰之力将其克制住。

他的轻拳不但快，而且长，起到了很好的牵制作用，更能防止对手前冲使用屑风，空中重拳能把八稚女击溃。如果对手认为八神的小跳攻击可以很安全的话，那么，大蛇·七枷社的下蹲重拳正等着他呢！

此人还有一招可怕的不能防御技（→↘↓↙←拳），只要能巧妙地运用这招，一定会给对手造成很大的心理压力。不过，用此招击中对手后应该怎么接，还是挺有学问的。我建议：在角落里时，输入（→↘↓↙←重脚→↘↓↙←拳），能打掉 55% 的 HP。若不在角落里，则输入（←↙↓↘→轻拳←↙↓↘→拳），能打掉 45% 的 HP。第二种威力虽稍弱于第一种，但是成功率却非常高。

2 对手用的角色是特瑞：

可以用八神庵来对之。说到特瑞通常会让人想起那一击必杀的连续技，可八神却能牢牢地把它防住，而且攻防结合。

当对手用能量补充把你逼到角落里时，他通常不会给你喘气的机会，继续使用下蹲重拳接能量补充，而这时最有效、最安全的反击方法是出暗勾手，结果不是对手防住了暗勾手，便是对手中了此招。虽然这是废话，可是却能证明一点：自己的目的达到了。

当然，也不能一成不变，因为，施展几次后，对手已经熟悉了这种打法，当你再次防住能量补充的时候，对手还可能派生出以下几种可能：

①对手跳跃攻击

②对手前紧急回避进行攻击

③对手使用超杀：能量喷泉

前面两种人打法灵活，而且灵活中又显出其谨慎的一面。对付这两种人，应该以不变应万变，待其跳跃或者前紧急回避的时候，用八稚女来解决掉。

第三种人胆量最大，喜欢显示自己，但并不可怕，对付这种人，只要按平常的打法出招即可。此时，无论你是防住能量喷泉也好，继续使出暗勾手也好，你都处于比较有利的局面。因为，暗勾手在能量喷泉还没有打出之前已经将它击破了。

当然，特瑞的站立轻脚也很令人讨厌，最好的办法还是看准时机使出暗勾手，虽然这样谁都击中谁，但相比之下，你还是占了便宜。



3 对手使用大蛇·七枷社：

虽说到目前为止，我也没有很好的人选来对付他，不过，陈可汉算是不错的一位。

在对战中，如果对手用站立轻拳苦苦相逼的话，那么你应立即还以颜色，同样用站立轻拳进行反击，经过几次真枪实弹的对决后，对手会因为失血过多而不得不改变打法。

大蛇·七枷社最令人不寒而栗的，要数那蹲防不能的近身站立重脚。若是被对手打倒在角落里，他们多数会趁热打铁，上来使用此招。而陈可汉的指令投：大破坏投掷则在此时派上用场。

要注意的是，其他角色的指令投技，如克拉克的超极阿根庭攻击、八神庵的屑风等则无效。如果硬要使用的话，结果只以是被大蛇·七枷社打得满地找牙。

话说回来，大蛇·七枷社也有克制陈可汉的一招，那就是（→↘↓↙←拳）。由于陈可汉的动作笨拙，反应即使稍慢也不行，因为那时，想跳也来不及了。所以，一定要小

心提防此招。

上面，我只着重说了几位最常用的角色，基他的当然还有很多难缠的角色。像是比利、东丈、陈可汉等。这些人特如果用好了，也是让人极为头痛。

如比利，他的下蹲重拳出招非常快，如果两人同时出招，肯定是他打中你，再接上三节棍中段打(←↙↓↘→轻拳)，给人难以想像的重创，所以，对付比利一定不要按牌理出牌，最好的办法是，在防住了三节棍后趁火炎三节棍中段打没有击出之前，用 GUARD CANCEL 前紧急回避来进行攻击。

还有东丈，他的旋风拳(←↙↓↘→轻拳)是很无赖的招式，如果被他逼到角落里，简直无法动弹，跳又跳不过(三角跳除外)，站立攻击又打不着，前紧急回避又会被施以投技(注意：不要用重脚投，因为那样可能会被对手施展解拆投掷，要用重拳投)。对手若是被逼急了，可能会出最后一招：嘲笑你如此这般胜之不武。不过，我向来都认为，笑到最后的，才是真正的胜利者。

若要我选择对付东丈的人物的话，我会选特瑞。

他的站立轻脚正好可以击破东丈的旋风拳，而且能扰乱对手的节奏，真可谓一拳两得。如果距离稍近，还可以看准空隙使用能量补充，一发逆转战局。

KOF 还有很多可说，我只不过是略懂皮毛，当然，我写这篇文章也不是叫大家对战时，都如此排列人物位置，这只不过是为了赢得最后的胜利而做出的一点贡献。最重要的还是熟悉技巧的运用，懂得招式间的相生相克，以及有着能灵活应弯的心理，这样，才会达到“敌弱我强，敌强我更强”的境界。

看到这里，你还在等什么，快去战斗吧！去感受那胜利后的荣耀。

《铁拳 3》连续技～分析与补遗

《电软》9 月所刊登的《铁拳 3》连续技相信各位铁拳迷都已看过。首先要感谢王辉玩友花费精力将自己的研究成果全盘托出。不知他的研究是在 PS 还是街机厅玩成，若在街机上完成更是让人敬佩。但是咱们“先君子后小人”，文中的人物评论、连续技思路等并不能让人完全认可。不少有实践精神的朋友也一定发现了某些问题。在此，就这篇文章中的连续技所存在的问题进行一些分析，并加以补充(江苏昆山 王伊浩)。



下面以角色在左为例　→：短按　⇩：长按　+：同时　N：停顿　最：暂且发现的最强连技　非 A：较实用的非法定连技，可破解　非 B：几乎无法破解的非法定连技

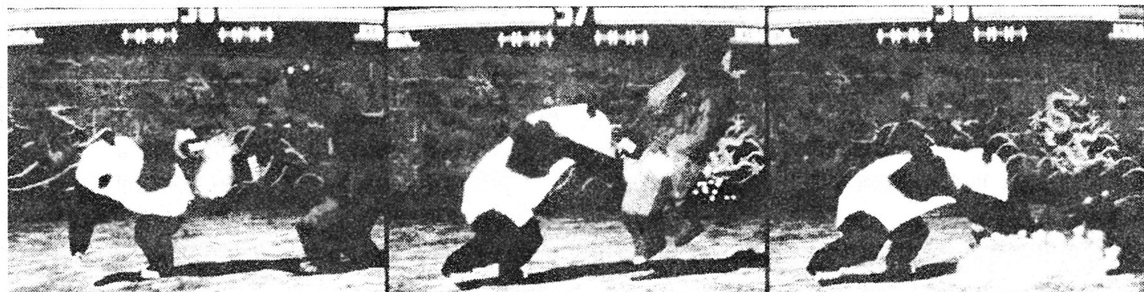
■风间仁： 从所列连续技不难看出，王辉玩友对《铁拳 2》也有一定研究，但Ⅱ代中的思路并不完全适用于Ⅲ代。总结《铁拳 2》的连续技思想，大致为：浮空技→空中连技或低位浮起连技（最大 Hit 数 5）→Down 攻击，空中连技一般用左、右拳点击后强力一击来增加攻击力，但在Ⅲ中，由于拳的打击范围变小，有受身与横移动，且打击技攻击力多变，如：空中连技以两拳一脚有时竟不如只一脚的威力大，同样的空中连技攻击力也会忽高忽低。所以《铁拳 3》中连续技的攻击力一般指最大攻击力。浮空技后接 LP/←⇩RP.LP(N)RP 若将 LP 省略威力更大，因此这就不是什么“最强连技”了，文中所标出的最强连技普遍不是很强。横称中 RP 浮空后打击对手时，对手可能会翻转，使某些空中连技无法达成。另外，若对出招无影响，浮空技后请按⇩以提高命中率，象浮空技后 LP/LP.RP.RP 应为→LP/ LP.RP.RP 才能完全命中。连续技可以分为这三类，实用型：命中率高；强力型：打击对手肉体；华丽型：打击对手精神。本作中的连续技补遗所陈列的连续技脱离不了这三类，当然也有超强华丽型等。

●浮空技：→↓⇩RPor 站立途中 RP

空中连技①→+LK　②←⇩RP.LP↘RP/↘RK.RK

③←RP.RK.RP.LP.RP(命中不高)

Counter 时←⇩RP.LP(对手气绝)/ ↘RP(对手后仰)/ →↓⇩(N)RP/←⇩RP.LP.(N)RP[最](难度极大)





●特殊连技:(1) →→LKor↓LK+RKor→↓↘RK 追击 LP+RK.RP/稍前↘RK.RK (2)→↘LP+RP(投)/↘RK (3) ←RP.RKRKRK 敌倒时追击①←↘RP.LP.(N) RP ②←↘RP.LP↘RP(敌翻转时)/RK.LK[非 B]

■NINA: 本人关于受身的经验是除了投技,带有被攻击后翻转,翻滚的打击技,空中连技将对手打成背朝天状态才无法受身。那么浮空技后←RP.RP(?) ↓RP.LP/ →→LK 和 Counter 时→→LK/ →→LK(?) →→RK 在"?"处均可受身逃脱。

●浮空技↓↘LKor Counter 时↙RK.LK

空中连技↗RK/↓RK.LP/→→LK[最]

●特殊连技(1)横移中 LP+RP 追击→→RK

(2) Clean 时↙RP(对手气绝)/↘↗LP(投)/↓LR+RK[非 B]

(3)Counter 时→→LKor↙RK(N)LK 追击①↘RP+LP

②近敌↓RK.LP/↓RK.LP/→→LK

(4)大部分投技,关节技及反击技后以↓LK+RK 追加[非 B]

■EDDY: 含 LP.RP/ RK 的连技可能有误。我觉得 EDDY 是一个对手柄进行乱舞也能获胜的无聊人物。

●特殊连技 (1) Counter 时,横移中 RP 追击→→LK+RK (2)→→LK+RK 追击横移中 LK.RK

■凌晓雨: 对"特强中段攻击"不十分理解,照文中的定义可攻击躺着的对手,那么→→LK 比↘LP 更好用。

●浮空技:凤凰形中↓↓RP+LPor 背向中 RK

空中连击 站立途中 RP.RP.RP.RP.LK[最]

●特殊连技:站立途中 RK 追击→→LK/RK

■PAUL: ↗RK 后 LP/LP.RP/↓↘↘RP 命中低,威力也不甚高;↗RK 后 LP.RP/(?)蹲下途中 RK.RP 在"?"处可受身:"特强中段攻击"下蹲途中 LP 中打不到地面的对手,→→RK 却可以。

●浮空技↗RKor↓↘↘LP

空中连技①→LK ②↘LP/↗LK.RK

↗RK 后 LP/LP.RP/↘LP+RP

↓↘↘LP 后 LP.RP/↘LP+RP

●特殊连技:Counter 时↓↘↘LP(对手气绝)

①↗RK/任意空中连技 ②↗LP+RP(投)/稍前↓RP[非 B]

近身 LP.RP/↗LP+RP(投)/稍前↓RP[非 A](阴招,对喜防御的对手有特效)

■LAW: 浮空技↓↑RK 后能否接所列的全部空中连技大家一试便知;浮空技站立途中 LK.RK 可能是笔误或印刷错误,应为站立途中 RK.LK;另外,除处于蹲姿的浮空技外,↖RK.RK 是最具效力的空中连技。

●特殊连技(1)→↘LK+RK(投)追击↙RK

(2)背向时 LPorRP 后↖RK/↖RK(大空翻脚刀)

■吉光: 浮空技↘RP 后 LP/LP/LK 的攻击力可如直接用 LK。从内蒙古许飞的吉光连续技上看,浮空技↘△后↘△↘□□□·→↘×□是否真的成立,↑□+△·→↘威力太小了;→↘×+○和↘△·↘△·↙□可受身躲过;↘△·→→·←□+○不实际。而所谓实"用有时比连续更具威力"中的招式并不十分实用,也不具什么威力,顶多让人上一次当就能识破。其实,空中连技只需掌握一两套且威力也不弱的就可以了,无须将如 LAW,吉光连续技中所罗列的那一大堆全部学会,对于不易上手或威力较小的应果断放弃。

●浮空技↘RPorPk·LK(向后一步)

空中连技①↘RP.↘RP.↘RP.↘RP

②↘LP.RP.↙RP.RP.RP→RK[最]

●特殊连技

(1)蹲下↘LK(保持蹲下状态)↘LK.LK.LK→RK

(2) ↘LP(1~5)后↓↙↘LP+RP(投)/↑LP+RP.→↘[非 A]

■KING: 不可防御技↘LP+RP 并不象王辉玩友说得那么好用,蹲下就能躲过,破绽也不小。在此提醒各位,防御不能技即使是吉光也请慎用,不然……近身↘LK+RK 站防不可,可善加利用。

●浮空技↗RKor 蹲下中↗RP

空中连技①→RK ②LP+RP.LP

●特殊连技(1)蹲下中↗LP 追击↓LK+RK.RK.RK

(2)一些投技后追击↓LK+RK[非 B]

(3)蹲下中↗LPor 起身中 LK 后保持蹲下状态↗LP

■花郎(法兰): 在架中→RK 后 LP/LK.LK.LK.LK 和 LP/LP.RP.RK 不适用;空中连技 LP/↘LK.RK 有误;特殊追击技→→RK 命中后的连技为非法定连技,可解。

●(1)counter 时↓RK.RK 后 LK.LK.LK.RK.LK

(2)右架中→RK 后→LK.LK.LK.RK.LK

(3) →↓↗RK 后 LK+RK(换架)/ →LK.LK.LK.RK.LK[最](酷极)!

●特殊连技↗LK.RK 对手防御时→↘RP(投)[非 A]

■雷武龙: 空中连技中将 LP 点击省略攻击力更大。另外,我对所谓赖皮技不以为然,博士不是也老躺在地上吗,不过胜率极低;再说就算赢了也胜之不武。很喜欢《红色恋人》中靳(张国荣饰)的一句台词:如果不能骄傲的活着,我宁可选择死亡!

●特殊连技:背向中↘按住 LP.LP.LP.LP/LK

如果本文能与大家见面,收获最大的应该是那位四川朋友——王辉,可能他正在为写其他人物的连技又闹得手痛,其实我的手也很痛,只是希望您和其他朋友能接受在下的连续技理念,相互补充,创造出更强力,更恐怖的《铁拳3》连续技。

附：1.《铁拳 3》中的连续技并不对所有人物都有效，对付胖子和矮子要另想办法。

2. 我玩《铁拳 3》有自己的胜利台词，“摧残全人类！”很响亮吧。(不好，被围攻……)

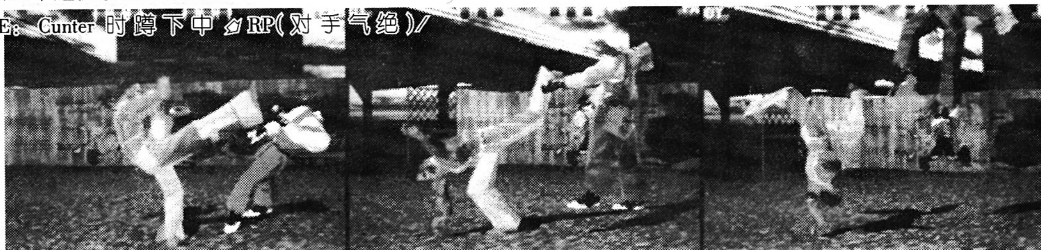
3.《铁拳 2》暂时发现的最强连技（可体现Ⅱ代中连技的思路）

＊三岛一八：Clean 时站立途中 RP/ → ↘RP/ ↓ LP.RP/ → ↘RP/RK · LK(空中连技加 Doun 攻击)

＊ HICHELLE：Cunter 时蹲下中 ↘RP(对手气绝)/ LP.LP.LP/→→LP/→→LP/RP＋LK.LP(低位浮起连击)

ARC 模式一击必杀，难度极高。我在 PS 上使用成功率为 1/15，而街机上为 1/50，奉劝各位不要在街机上练习，太浪费“铁”了。

4. 在 PS 上研究《铁拳 3》的连续技，一般都在练习模式中进行，千万不要被左上角的连技显示所迷惑，即使将对手（其实是靶子）调成受身也会出现一些不现实的连技。希望不会再有人将 KING 的(↓LK＋RK.RK.RK)几次当成无限连技。



●都上过“伪连续技”的当吧？下期将结合 PS 版“御意见无用 2”来讨论。今后要加大对读者投稿的刊登力度。

编辑同志：

贵刊给我的最大印象是独立性强，无论彩页或是内文时效性强，不互相 COPY，没有太多多到令人有些……的八神庵等等。SNK 的游戏，平心而论，除了人物够“酷”外就没什么特别值得一提的。说到爽快感，街霸与 VR 所拥有的是确确实实的命中感而不是多少“连斩”或“连击”，论画面，SNK 藏在“华丽”背后的却是“粗糙”，NGO 基板的解析度怎能与 CPS Ⅱ相比。相信小天天也一样有同感(小天天语：有也不敢说)。

看了“梦游美国”驾驶技术提高班后空发奇想，贵刊何不继续像“集中营”初期时开避一个“封神榜”这类的专栏，刊登一些玩友们引以为荣的游戏记录。此举既不用占太多版面，又能提高玩友们的参与热情。请尽早为之，以免被他人占去先机。下面提供一些本人(天语/此为上海 RYU 君的来信)战绩：

● 世嘉拉力赛(SS)

TIME ATTACK 模式　DESERT 赛道(三圈)

使用 CELICA/AT

总成绩为 2'45"93　单圈最快为 0'54"06

● 武装雄狮Ⅱ(SS)

生存模式　APC 空军基地

使用セークトバンター　最高 64 机

感想：其实此 GAME 的难点在于第五关。如能拿下，剩余三关应不在话下。与“武装雄狮”和“骨头先生”相比，“洛克人 X4”要难得多。

■天师意见：

“实话实说”对王工复制木牛流马的讨论大家都看了吧？在某科技记者一口一个“无用功”的指示下，编者也有些搞不清伽利略当年的那些“无用功”是否都白做了？更搞不清而西方三百年来的文明领先是否也只在做有用功，一点也没有无用功(飞机诞生之前人类对鸟类的向往以及为此所作出的长期艰辛努力，在当时看来不是“愚蠢”的无用功又是什么？)。回想游戏，不也正是玩家自己要苦苦追求一番吗？不必在意别人怎么说。您的建议很好，在此也感谢其他朋友的类似提议。欢迎各路好手特别是街机仔踊跃参与“封神榜”，来信请注明“天师道场”，这样经过一段时期的比较，就可以在道场对一些游戏的高打正式举行“封神”仪式。无论是街机还是家用机，也无论是射击、动作、还是格斗、赛车以及其他种类的游戏，请您将最能衡量玩者操作水平的指标(如分数或时间等，知道难度的最好也注明难度，不知者不强求)记录下来并寄给我们，如果是你看到别人打出非常好的成绩，也可以写信来呀！今次，就先由编者提供几个题目(其他游戏更欢迎)，看看这“封神榜”的参与情况如何，再作长远打算。

街机：METAL SLUG 系列、彩京全系列、街霸 EX(含 PS 家用机版)、DAYTONA USA 系列

家用机：世嘉拉力赛等 RAC

注：你也许会对某游戏的某个细节特别熟悉，也许对该作品还有些话要说，那么，允许你在这个游戏的成绩下面“抒发”几句多年打机的感想。德国上官云鹏，来信俱已收到，拉力我可比不过你哦！下回就能把你的战绩登出来。另外，位于黑措根奥拉赫(HERZOGENAURACH?)的阿迪达斯博物馆你去过没有哇？



■朱卫强绘图

大航海时代外传

航海时代鸿图大展

95年7月号那篇“大航海时代Ⅱ”的“超肥”攻略大家还记忆犹新吧！数年之后，“大航海时代”系列的续作终于移师次世代，虽不是一款很新的游戏，但无论从哪层意义上来说都相当值得纪念，于是也长就有了这篇旧作新篇的语法攻略。

SS、PS　厂商：KOEI　类型：RPG　发售日：不详



大航海的时代——一曲海盗们的悲歌

1. 序章

Where：西地中海

When：自动发生

Who：萨尔瓦多・雷依斯（サルウァトル・レイス）、霍勒斯（ホーレス）、艾丁（アイディン）、约卡（ジョカ）

How：固定单挑，胜负无妨

Wny：主人公萨尔瓦多是西地中海海盗组织首领，海勒丁（ハイレティン即Ⅱ中神通广大的红胡子海盗）的亲子，向往父亲一样在广阔的海洋上一显身手！于是在副手霍勒斯帮助下私自驾船出海，战斗后出现的海盗组织二号任务艾丁（即Ⅱ中横行地中海的黑胡子）和海盗新秀约卡是奉海勒丁之命带萨尔瓦多回去的，约卡一直和萨尔瓦多互为事业上的假想敌，因此只要他们两人同时出现必然会火药味十足。

2. 通向海洋之路

Where：阿尔及尔（アルシェ）

When：紧接上一事件

Who：海勒丁・雷依斯（ハイティン・レイス）、刚萨雷斯・比戈尔（ゴンサレス・ビゴール）、罗德里格斯・比戈尔（ロドリグス・ビゴール）

How：1. 进入海盗本部，固定情节。

2. 从海盗本部出来后，即可在船厂中获得船只。

3. 出海盗本部后能从旅店大娘处获得5瓶圣香油。

4. 出海盗本部后在某一场所会听到海盗头领多戈正在找主角的消息，此后回海盗本部会获得较强装备。

5. 要出港时比戈尔兄弟出现，此后前往酒吧详谈，之后即可出港。

Why：海盗本部中正在进行的是针对萨尔瓦多私自出航事件的讨论。众多海盗头领中似乎只有多戈支持萨尔瓦多，萨尔瓦多则强烈地向父亲提出了让自己正式成为一个海盗的请求。让众人倍感意外的是父亲力排众议答应了他的要求，在出口处约卡又来挑衅一番，两人以后才真正成了事业上的竞争对手。在萨尔瓦多离去后，海勒丁和艾丁的谈话中提到了“那件事”，他们之间似乎存在着不为萨尔瓦多所知的秘密……

比戈尔兄弟向主角交待了海盗中的上纳金制度，即在声望达到一定程度时收取所持金的1/2作为上纳金，如果金额足够即可提升海盗等级（相当于爵位），在成为最高等级——英雄（ハリエンテ）后则可停止上缴。

3. 朋友

Where：塞维利亚（セビリア）

When：海盗声望3000（以下数字同）

Who：里渥诺・阿邦吉拉（リオノ　アバンチュラ）

How：1. 在某港得到消息即前往塞维利亚。

2. 在塞维利亚的旅馆中找到里渥诺并自动加入队伍。

Why：里渥诺是父亲派来辅佐萨尔瓦多的，其言行都表现出了极高的热情，特别是以热烈的一吻作为见面礼更是让萨尔瓦多和霍勒斯骇然失色，而老道的霍勒斯对他的到来充满了怀疑。

4. 奇怪的同行

Where：那布勒斯（ナポリ）附近海面

When：5000

Who：雅科布（ヤコブ）、米兰达（ミランダ）、安娜（アンナ）

How：1. 某码头里渥诺提出到塞乌塔搜集情报。

2. 在塞乌塔酒吧中获得情报。

3. 到达那布勒斯后再出港即发生舰队战。

Why：通过酒吧获取“大鱼”的消息是海盗们惯用的手法，塞乌塔的酒吧女安娜对萨尔瓦多颇具好感，但萨尔瓦多似乎对女性怀有莫名的恐惧，此后在那布勒斯出港所邂逅米兰达时（游戏初级篇的女主角，冒傻气的女探险家），他又一次表现出了对女性的恐惧，以至忘记出港而逃出了出港所。第二次才得以出港的萨尔瓦多终于能够发挥自己的专长，打败了豪华和不堪一击的程度都足以使人吃惊的雅科布海盗舰队。

5. 竞争——夏尔克前哨战

Where：阿尔及尔

When：9000

Who：乌尔古・阿里（ウルグ・アリ）、瑞贝卡・加特

朗多（レベッカ・ガートランド）、艾尔・威萨斯（アル・ヴェザス）

How：1．在某港口得知父亲在寻找主角，于是前往阿尔及尔。

2．在海盗本部接受任务。

3．在2个月内获得尽量多的海盗声望(6000以上为宜)。

4．在霍勒斯告知到期后回到阿尔及尔，取得征讨乌尔古舰队的任务。

5．到塞乌塔安娜处打听消息，得知旅店里的商人可能知道乌尔古舰队的所在。

6．见到艾尔（Ⅱ中的商人主角），得知乌尔古舰队在北欧。

7．在领取命令的两个月后在北欧洋面遭遇乌尔古舰队，瑞贝卡舰队会来助战，但务必抢先干掉乌尔古。

8．回塞乌塔又遇见瑞贝卡（瑞贝卡是北欧海战中出现的赏金猎手）。

9．回阿尔及尔复命。

Why：终于到了和东地中海海盗们决一雌雄的时候了。首先要作的是消灭东地中海海盗首领夏尔克的得力干将，也就是正要与奥斯曼帝国舰队合流的乌尔古。但这项任务要交给在"两个月竞争"中的胜利者……萨尔瓦多和约卡第一次展开了真正的较量。

成功干掉了乌尔古的主角在塞乌塔酒吧再遇到她时，她会埋怨主角抢走了本来属于她的钱。另一方面，萨尔瓦多在得到父亲的奖赏后，又和约卡打起了嘴巴官司，约卡虽然输掉了两个月前的竞争，但声称自己一定会在以后和夏尔克的决战中挽回名誉。

6．火药之旅

Where：长安（长安）

When：17000

Who：夏尔克（シャルーク）、沃尔夫（ウォルフ）、加斯巴尔（ガスパル）、王秀迅

How：1．在某港霍勒斯提醒萨尔瓦多该回阿尔及尔看看了。

2．在海盗本部偷听到谈话后于凌晨2—4点出港。

3．在尼科西亚（ニコシア）向夏尔克发起攻击。

4．败退后前往汉堡（ハンバルグ）。

5．在汕头按酒店→道具店→出港所的顺序打听火药的所在。

6．在日本地界找到加斯巴尔

7．在长安被王秀迅逮住，在被加斯巴尔救出后展开强制舰队战，不输即可。

8．回到汉堡。

Why：海勒丁和艾丁谈论的是和夏尔克决战时的人选问题，萨尔瓦多被指派的任务是到汉堡去干些什么。相反却让约卡去参加决战。这使年轻气盛的主角相当不满，于是在里渥诺的怂恿之下，萨尔瓦多直奔尼科西亚而去，但令人吃惊的是奥斯曼帝国的舰队也在这儿，并且敌方的炮火超乎想像的厉害，无奈的萨尔瓦多没脸回阿尔及尔，只好按父亲话里提到的到汉堡去碰碰运气，原来沃尔夫博士一直在海勒丁的委托和赞助之下进行新式大炮的开发工作，但现在却苦于没有好的火药。于是游戏的舞台第一次离开欧洲，移到了火药的故乡——中国。时值明朝，闭关锁国国策已定，因此王秀迅才大言不愧的要把所有的外国人扔到黄河喂鱼，并高傲的把主角一行称为野蛮人。（相信如果不是这样的话，推动那大航海时代的应该是中国。）

7．决战？

Where：尼科西亚（ニコシア）

When：紧接上一事件

Who：何塞（ホセ）　艾丝美拉尔达（エスメラルダ）

How：1．在汉堡等待1个月后博士开发出了新式大炮。

2．回到阿尔及尔参加战前会议。

3．潜入尼科西亚。

4．在尼科西亚被夏尔克发现，在瑞贝卡掩护下出港，固定战斗。

5．战斗后向霍勒斯追问自己母亲的事。

6．回到阿尔及尔寻找父亲，展开固定情节，战斗中必须取胜。

Why：在军事会议上约卡和多戈被指派主攻任务，而萨尔瓦多则潜入尼科西亚放火制造混乱。此后再合流消灭夏尔克，但主角一行三人同时在尼科西亚遇险，里渥诺抢先一步逃出去向海上的约卡和多戈求救。

在前来取夏尔克性命的瑞贝卡制造的混乱中，萨尔瓦多和霍勒斯也逃了出来，但奇怪的是约卡和多戈的舰队却不见踪影。这时夏尔克得意洋洋的出现了。原来里渥诺的求救正好中了夏尔克的圈套，前来救助的约卡和多戈舰队遭到了伏击而被全歼，萨尔瓦多只好全力一搏。夏尔克临死前发出了"艾斯美拉尔达，他为什么一点都不像你呢?"这样的悲叹，萨尔瓦多对于夏尔克提到自己的母亲感到困惑不已。逼问之下，霍勒斯才讲出了十几年前发生的事，那时夏尔克还是海勒丁的部下，海勒丁一向对于手下的管理相当严酷。一次，一个海盗为了给妻子治病而私藏了一部分财物，在妻子也就是萨尔瓦多的母亲的苦苦求情声中，海勒丁还是杀死了那名部下。艾丝美拉尔达忍受不了残酷的丈夫，于是在当晚就和善良的仆人何塞一起离开了阿尔及尔，过起了隐居的生活。

不久，夏尔克也离开了海勒丁。在海勒丁的极力搜寻下，艾丝美拉尔达很快被找到，于是就发生了游戏刚开始时发生的那一幕。得知真相的萨尔瓦多兴冲冲地冲回阿尔及尔，却遭到了约卡的暗算，原来约卡将此视为排除竞争对手的一个绝佳机会，把自己落入夏尔克圈套说成是萨尔瓦多的叛卖所致，海勒丁自己心中也有鬼，于是萨尔瓦多就真的被"包装"成了叛徒，所幸萨尔瓦多再次遇见了米兰达！我们的主人公又一次回到了阿尔及尔……

8．哀伤的重逢

Where：斯德哥尔摩（ストッワホルム）

When：紧接上一事件

Who:里渥诺

How:1. 在打败一名海盗后获得传说之铠的情报。

2. 在那布勒斯找到教授。

3. 到塞乌塔酒吧获得珍稀动物的情报。

4. 在马达加斯加岛附近找到渡渡鸟(S 20°,E 50°)。

5. 回那布勒斯获得地图,指示地上为卑尔根(ベルゲン)出港后固定战斗。

6. 在卑尔根的旅店与大娘多次交谈后可以获得"恶龙之鳞"。

7. 回那布勒斯见教授,再去波尔多(ボルドー)。

8. 在波尔多的研究所得到"妖精之泪"的情报,出港后固定战斗。

9. 回到波尔多得到"铠的地图",进出出港所后在酒吧中展开固定战斗。

10. 来到斯德哥尔摩,酒吧中固定战斗。

11. 来到汉堡,船厂中固定战斗。

Why:阿尔及尔的海盗本部已是空无一人,海勒丁已经开始倾其全力搜寻具有惊人威力的洛基之铠了(ロキの铠,洛基是北欧神话中的火神,邪恶的化身,总与奥丁作对)在搜寻洛基之铠的过程中,第三次遇见了瑞贝尔,这一次她是冲着我们的主人公的赏额来的。

打败了她的萨尔瓦多非常绅士的离开了,这位喜欢冒剑的赏金猎人似乎也被感动了,几经周折来到洛基之铠所在地的萨尔瓦多,却遇上了他以为早以死去的好友——里渥诺,正是里渥诺在波尔多偷走了地图的两个部分并抢先找到了洛基之铠,他也被约卡的谎言所欺骗,因此决心和叛徒决一雌雄,临死的他似乎明白了什么,把洛基的铠交给旧日的好友。在汉堡的船厂中展开了父子之间的决斗,被打败的海勒丁终于悔悟了,告诉了萨瓦尔多搜寻"洛基之铠"的真实意途,原来在亚马逊流域发现了古印地安人的海上要塞(也就是Ⅱ中所谓黄金之国的虚假传说产生的真正根源,葡萄牙的马丁内斯等人在亚马逊河干的正是修复海上要塞的勾当,现在看来海勒丁和马丁内斯,或者说约卡和马丁内斯其实是一伙的),要修复它必需的是高强度低密度的金属材料,而洛基的铠正好提供了完美的样本,得益于海勒丁的财力和人力,这一工程已近完成。这时真正的大野心家出现了,约卡杀死了海勒丁,并恶狠狠地告诉萨尔多瓦,你将作为杀死领袖的凶手而被追杀终生,而我要利用你父亲为我建好的海上要塞成为不仅仅是海洋,同时也是陆地上的霸主。面对扬长而去的约卡,海勒丁把自己的爱剑——魔剑古拉姆(グラム)留给了儿子。

9. 决战

Where:亚马逊河流域

When:紧接上一事件

Who:约卡,沃尔夫

How:1. 在里斯本(リスボン)的旅店里遇见加斯巴尔。

2. 在カイエンヌ的船厂救出沃尔夫博士并送回汉堡

3. 编制决战用的舰队,如果航程不够从欧洲到南美的话,可以从非洲最西的港口出发,利用信风直驶カイエンヌ,大约只需 10 天左右,然后再转往亚马逊河流域,决战用船当然是シップ级最好(汉堡商业指数均达 1000 时可造),再装备上究极大炮キャロネード,决战时会较为轻松。

4. 要塞战时应首先在要塞炮射程外击溃敌三艘拖曳舰支,然后全速接近要塞进行接舰战,待 6 个要塞炮位哑掉之后即可轻易做掉约卡。

Why:沃尔夫博士被抓走是为了让他开发最新式的大炮キャロネード,因此这时的海上要塞可谓是披坚执锐,消灭了约卡,怅然而去的萨尔多瓦遇上了刚刚打败马丁内斯一伙的约翰·法雷尔和卡特琳娜,在他们看来。是他们自己摧毁了马丁内斯等人的野心,虽然事实上并非如此。与他(她)们不同,萨尔瓦多在成就当年梦想的同时几乎已失去了一切……

End——若干时间后:塞乌塔,酒吧内

瑞贝卡:"安娜,有什么新的悬赏吗?"

安娜:"有!萨瓦多尔·雷依斯,赏额 100 万,生死勿论。"

瑞贝卡拿起画像看了几眼,而后又还给了安娜。

"不像。"

瑞贝卡转身向门外走去,那声音仿佛是在自言自语:"真正的他,是一个好得多的人。"

作者按:这篇攻略是"大航海时代外传"上级者篇的流程与情节,实际上萨尔瓦多的故事是多线性剧情和多结局的,这里写出的是笔者所玩出的最佳结局的流程。本人玩出的另两个结局分别是萨尔瓦多终生被英国海军(其实是Ⅱ中那位奥托先生)追击以及瑞贝卡开始了对萨尔瓦多的追杀。本来笔者是希望萨尔瓦多和瑞贝卡能最终走到一起的(就像Ⅱ中的艾尔,本作中的米兰达等人一样),但遗憾的是本人通关 4 遍也未能如愿,若有哪位同好有更好的发现,请不吝赐教!

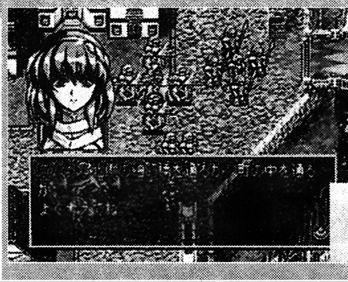
文/NEMO　责编/PERFECT

兰古瑞萨V
～传说的终结～

初始选项 中日对照

近期本刊收到了许多关于"兰5"的攻略，基本上都是介绍问题回答的，这里择优录取了这篇针对初始阶段对话选项的稿件。下文不仅全面地介绍了各选项的作用，而且还有中文对照，除参看数值变化外，玩家大可依照自己的看法作出选择。

SS　厂商：NCS　类型：SLG
发售日：98年6月25日



如果不参照数值变化，你会选择怎样的回答呢？

★第1问："请从四种金属中选择三种与培养液混合，请选择不需要之物。"

金：剑王之王后的隐藏职业
银：第一候补后的隐藏职业
铜：第二候补后的隐藏职业
铁：第三候补后的隐藏职业

★第2问："首先请选择想构成最大的影响的精灵。"

地之精灵(**ノーム**)　水之精灵(**ウンテイーネ**)
火之精灵(**サラマンダー**)　风之精灵(**シルフ**)

各精灵对应职业：
地——第一阶段：白银骑士　第二阶段：敌死骑士
　第三阶段：骑士之王　隐藏职业：皇家卫兵
火——第一阶段：魔术师　第二阶段：魔法使
　第三阶段：大魔法使　隐藏职业：隐士
风——第一阶段：鹰君主　第二阶段：龙骑士
　第三阶段：龙君主　隐藏职业：龙王之王
水——第一阶段：上尉　第二阶段：水蛇骑士
　第三阶段：水蛇君主　隐藏职业：水蛇之王

★第3问："请决定守护星座。"

摩羯宫(山羊座/地)——DF(防御力)+2、D修正+1、最大佣兵数-1
宝瓶宫(水瓶座/风)——AT(攻击力)+1、知力+6、耐性+7、最大佣兵数-1
双鱼宫(双鱼座/水)——知力+2、MP+2、拉姆德友好+1、克拉莉特友好+1、布兰德友好+1、DF-1、D修正-1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特中一人修正+2
白羊宫(白羊座/火)——AT+1、判断+3、DF-1
金牛宫(金牛座/地)——D修正+1、知力-4、耐性+3
双子宫(双子座/火)——知力+7、最大MP+4、各魔法耐性-3
巨蟹宫(巨蟹座/水)——最大佣兵数+1、M修正+4、DF-1
狮子宫(狮子宫/火)——AT+1、DF+1、智力-3、A修正+1
处女宫(处女座/地)——A修正-1、D修正+1、全耐性+4
天秤宫(天秤座/风)——M修正+3、知力-4、最大佣兵数+1
天蝎宫(天蝎座/火)——MT+2、DF+2、知力+4、D修正-1
人马宫(人马座/火)——MV+2、AT+1、DF+1、各魔法耐性-6

★第4问："请决定宝石。"

ONYX 石华(**オニツクス**)
对应星座：摩羯宫和宝瓶宫
魔法：神圣气息　拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各-1

AMETHYST 紫晶(**アンシスト**)
对应星座：双鱼宫和人马宫
知力+3、拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各+3

RUBY 红宝石(**ルゴー**)
对应星座：白羊宫、天蝎宫和狮子宫
技能：再生　M修正-8、全耐性-8

EMERALD 祖母绿(**エソラルド**)
对应星座：金牛座和平秤座
效果不详

TOPAZ 黄玉(**トパース**)
对应星座：双子宫、狮子宫和处女宫
技能：再生　AT-2、DF-2

AQUAMARINE 蓝晶(**アクアマリン**)
对应星座：巨蟹宫　冷耐性+15、拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各+2

ORICHALCH 黄铜(**オブシテイアン**)
对应星座：双鱼宫和人马宫
魔法：转移

GARNET 石榴石(**ガーネツト**)
对应星座：白羊宫和天蝎宫
从以下中随机提高3次数值：拉姆德DF+1、克拉莉特DF+1、布兰德DF+1、阿尔弗雷德DF+1、拉霍特DF+1

MALACHITE 孔雀石(**マラカイト**)
对应星座：金牛宫和天秤宫
技能：解毒

AGATE 玛瑙(**アクート**)
对应星座：双子宫和处女宫
技能：CRITICAL　耐性+15

SAPPAIRE 蓝宝石(**サアフイア**)
对应星座：巨蟹宫
佣兵：大天使　圣耐性+5

★第5问："请选择你行动的特征。"

温柔(优しさ)——DF+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2——第6—1问
果断(决断力)——攻击消耗+2、消耗修正+1——第6—2问

勇气——AT+1、知力+2、最大 MP+3——第 6—3 问

力量(力强さ)——AT+2、DF+1——第 6—4 问

★第 6—1 问:"你在遇上爱情时,会有什么反应?"

主动的反应(能动的反应)——知力+6、A 修正+1、拉姆德、布兰德友好度+2——第 7—2 问

被动的反应(受动的反应)——知力+4、D 修正+1、克拉莉特/布兰德友好度-2——第 7—1 问

怀疑的反应(怀疑的反应)——知力+3、耐性+12、最大 MP+5、魔法吸收 MP、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度-2——第 7—3 问

没反应(无反应)——知力+2、最大 MP+4、魔法迟缓、结合、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度-1——第 7—4 问

★第 6—2 问:"当你遇到重大的障碍而绝望时,什么能拯救你?"

不屈的意志(不断の意志)——知力+2、M 修正+2、全耐性+2——第 7—3 问

恋人与好友(恋人せ好友)——第 7—2 问

注:若选择此答案,7—2 问时会有追加能力值变化。

时间的流逝(时の流れ)——初期资金+77P——第 7—4 问

神之奇迹(神の奇迹)——圣耐性+15、技能 CRITLAL、道具十字架、初期资金+7P——第 7—1 问

★第 6—3 问:"能产生勇气的原动力,是以下哪种感情呢?"

友情与爱情(友情せ爱)——拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度+2、魔法:治疗——第 7—2 问

不屈的斗志(不屈の斗志)——知力、M 修正、全魔法耐性+2——第 7—3 问

无私之心(无私の心)——DF+2、全耐性+1——第 7—1 问

强大的信念(强大の执念)——AT+2、A 修正+1——第 7—4 问

★第 6—4 问:"请说出有关力量的定义。"

聪明的头脑(聪明の头脑)——知力+5、最大 MP+3——第 7—4 问

高强的战斗力(高い战斗能力)——A 修正+1、D 修正+1——第 7—3 问

强大的精神力(强の精神力)——全耐性+5——第 7—1 问

将人类能力完全发挥的指挥力(人に能力を发挥させる指导力)——第 7—2 问

★第 7—1 问:"请决定对光之女神和混沌女神所采取的态度。"

信奉光之女神(光の女神を信仰)——圣耐性+15、暗耐性+5、M 修正+3——第 8—1 问

信奉混沌女神(混沌の神を信仰)——AT+1、暗耐性+30、圣耐性-10——第 8—4 问

不信奉任何神(神を信仰しなり)——A 修正+1、D 修正+1——第 8—3 问

由素体的意志决定(素体の意志しこ任せる)——第 8—1 问

注:选择此答案的话,在 8—1 问会得到追加能力值变化。

★第 7—2 问:"请从以下中选择素体所喜欢的色彩。"

紫:拉姆德专用色——拉姆德 AT+1、拉姆德友好度+2、拉姆德全耐性+2、(追加:拉姆德 A、D 修正+1、拉姆德攻击消耗+2)——第 8—1 问

白:克拉莉特专用色——克拉莉特友好度、全耐性+2、克拉莉特 AT+1、(追加:克拉莉特 A、D 修正+1、克拉莉特攻击消耗+2)——第 8—3 问

黄:布兰德专用色——布兰德友好度、全耐性+2、布兰德 AT+1、(追加:布兰德 A、D 修正+1、布兰德攻击消耗+2)——第 8—4 问

红:主角专用色——AT+1、DF+1、全耐性+2、(追加:阿尔弗雷德 A 修正/攻击消耗+1、拉霍特 A 修正/攻击消耗+1)——第 8—2 问

★第 7—3 问:"请从下列动物中选出一种,将其拥有的能力加入素体的战斗模式内。"

虎——AT+4、DF+2、A/D 修正-1——第 8—1 问

狼——AT-1、DF-1、A/消耗修正+2——第 8—2 问

马——MV+2、MV 修正+2——第 8—3 问

鹰——攻击消耗+2、MV+2——第 8—4 问

★第 7—4 问:"请从以下文中,选择素体成长中最感兴趣的东西。"

财富与权力(富と权力)——初期资金+50P、道具项链——第 8—3 问

永远的美(永远の美)——知力+3、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2——第 8—2 问

被遗忘的知识(失ねれた知识)——知力+6、最大 MP+4、魔法魔封区——第 8—1 问

霸者之战术(霸者の战术)——最大佣兵数+1、D 修正+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特最大佣兵数+1——第 8—4 问

★第 8—1 问:"当素体的力量觉醒时,它会为什么目的使用?"

为了支配一切(全てを支配するため)——技能剑装备、知力+1、最大佣兵数+1、(追加:A 修正+1、消耗修正+2)——第 9—1 问

为了成为神(神になるため)——攻击消耗+4、(追加:AT+1、MV+2)——第 9—4 问

为了带来和平(平和をもたろすため)——知力+4、DF+1、(追加:DF/D 修正/全耐性/M 修正+1)——第 9—2 问

为了人们的幸福(人の幸福ため)——M 修正+2、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2、(追加:拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特 M 修正各+1)——第 9—3 问

★第 8—2 问:"请说出你对男性的定义。"

拥有满腔热血的人(热き魂をもしずしちせる者)——最大 MP+2、魔法回复 1——第 9—4 问

拥有钢铁般肉体的人(钢のづとき肉体を持つ者)——DF+1、全耐性+2——第 9—3 问

为了爱而战的人(爱のために战う者)——A 修正+2——第 9—2 问

贯彻正义的人(义を贯く者)——D/M 修正+1——第 9—1 问



★第 8—3 问:“请从以下文中,选择素体面临战斗时的心理情况。”

按本能而战(本能のおきむくままう)——M 修正－2、AT＋2、A 修正＋1、知力－2、全耐性－2——第 9—4 问

在充满复仇心的状态下战斗(复仇心に满たれた状态战う)——知力＋4、AT＋2、DF－1——第 9—3 问

为了执行命令而舍弃自我(命令遂行のために自我を舍てて战う)——AT－1、DF－1、知力－2、全耐性－2、A/D/M 修正各＋1——第 9—1 问

并非喜欢战斗,只会为自卫而战——知力＋4、魔法回复 1——第 9—2 问

★第 8—4 问:“素体所擅长的战术是以下的哪一种?”

突袭(奇袭作战)——MV＋2、MV 修正＋2、AT/DF－1、A 修正－1、D 修正－1、技能 CRLTIAL——第 9—3 问

消耗战(物量作战)——最大佣兵数＋1、拉姆德最大佣兵数＋1——第 9—2 问

情报战(情报战)——知力、攻击修正、攻击消耗各＋2、AT、DF－1——第 9—1 问

心理战(心理战)——知力＋2、最大 MP＋6——第 9—4 问

★第 9—1 问:“请选择你擅长的军队类型。”

少数精锐(少数精锐)——最大佣兵数－1、A/D/M 修正＋1——第 10 问

单独力量较弱但大部队(个人の力に弱くてキ大部队)——最大佣兵数＋2、A/D 修正－1、M 修正－2——第 10 问

作为指挥官本身很强(指挥官める素体自身力强い)——AT/DF＋2、全耐性＋3、A/D 修正－1、M 修正－2——第 10 问

一支忠实服从指挥的部队(指挥に忠实に从う部队)——消耗、MV 修正＋2——第 10 问

★第 9—2 问:“当受到敌人突袭时,会采取什么行动呢?”

后退、重装姿势(后退し、体势を立て直す)——MV/MV 修正＋2——第 10 问

即时进行反击(即座に反击をかる)——魔法攻击 1、A 修正＋1、消耗修正＋1——第 10 问

在该处进行防御战,并重整姿势(场防战、体势を立て直す)——魔法防御 1、D/M 修正＋1——第 10 问

即使要花点时间,也要先调查敌人规模再作打算(时间をか用てキ、敌の规模を调べて对应)——魔法回复 1、知力＋3、最大 MP＋4——第 10 问

★第 9—3 问:“请选择下列中的一项进行强化改造。”

注:这个问题除了以正常方式前来外,也有可能在第十问后强行前来。若在最后强行前来的话,只会追加括号内的能力值。当然,若是正常方式前来,则均可提高。

武力——AT＋2、DF＋1、(追加:AT＋2、DF＋1)——第 10 问

知力——知力＋5、最大 MP＋5、全耐性＋3、(追加:知力＋5、最大 MP＋5、全耐性＋3)——第 10 问

统率力——攻击消耗＋2、消耗修正＋2、(追加:攻击消耗＋2、消耗修正＋2)——第 10 问

魅力——拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各＋1、最大佣兵数＋1、(追加:拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各＋1、最大佣兵数＋1)——第 10 问

★第 9—4 问:“请选择刺激哪一部分以引出素体的基本能力。”

捕食欲——DF＋2——第 10 问

睡眠欲——知力＋2、最大 MP＋3、魔法催眠——第 10 问

攻击欲——AT＋2、攻击消耗＋1——第 10 问

性欲——拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各＋3、魔法混乱——第 10 问

★第 10 问:“素体所追求的理想是以下哪一种?”

即使同伴全灭他亦会生存(たとえ见方か全灭してキ彼たけは生还する)——AT＋4、DF＋5、全耐性＋10、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特/DF－1

为了令同伴生还会不惜冒险(仲间を生还させるめに自ら死地へ向かう)——AT＋2、DF－2、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特 DF 各＋1

为了保持秘密,就是同伴也会杀掉(机密保持のためには仲间さえ杀す)——AT＋5、DF＋2、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各－3

人命比执行任务更重要(任务遂行よてキ,人命を优先する)——DF＋1、D 修正＋2、M 修正＋3、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各＋1

注:若你在第 4 问时曾选择翡翠,但又没到过第 9—3 问的话,会强行前往第 9—3 问,然后再回到第 11 问。否则就直接到第 11 问。

★第 11 问:“最后,请你选择在素体培养中占比重最大的一项什么。”

神学——D 修正＋1、知力＋4、最大 MP＋2、魔法回复 1/抗魔

魔术——A 修正＋1、知力＋4、最大 MP＋4、魔法火炎弹/冰结

防卫战术——AT＋2、DF＋1、D/M 修正各＋2、魔法防御 1

攻击战术——AT＋3、A 修正＋2、魔法攻击 1

附:四位角色的基本转职表

拉姆德(ラムタ)

	——召唤使	——巫术师	
占卜师	——祈祷师	——魔法使	——大魔法使
	——牧师	——僧侣	——圣徒
			——上位僧侣

克拉莉特(クラレット)

		——僧侣	——上位僧侣
飞马骑士	——牧师	——神圣斗士	——圣徒
	——飞马君主	——龙骑士	——龙君主
			——游侠

布兰德(ブレレンダ)

			——大魔法使
		——召唤使	——巫术师
骑士	——魔法师	——敢死骑士	——骑士之王
	——白银骑士	——将军	——元帅

阿尔弗雷德(アルフレツト)

			——游侠
		——将军	——元帅
战士	——近卫兵	——水蛇骑士	——水蛇君主
	——上尉	——敢死骑士	——骑士之王

文/水晶工作组 Vio　　责编/PERFECT



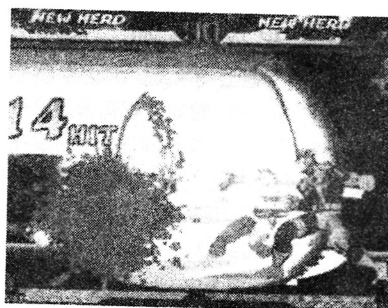
超级漫画英雄对街霸

某某对某 混乱无比

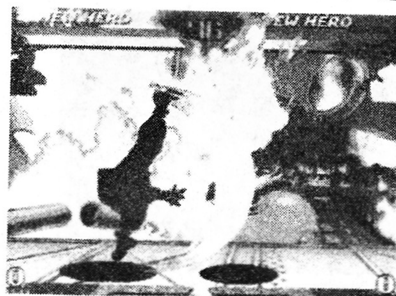
有玩家失望地表示，龙哥预测"98不在土星上推出"的消息将使SS在大陆少卖上万台。这不，卡普空将SFZ3给了PS，没有SS的份。原因大家都清楚，但没那么悲观。这里有个最新情报，即，康师傅选定土星作为大奖……



SS　厂商：CAPCOM　类型：FTG　发售日：98年10月22日



◀双人合体大气



◀土星版迷之隐藏人物



◀搞笑的宪磨吕

请在家中用4MB体验"MVS"最强之道

现在再写"超级漫画英雄对街头霸王"似乎已经晚了一点，但对于仍在和超强力机械豪鬼(CYBER AKUMA)鏖战和不希望用隐藏人物取胜的玩友们来说，希望这篇迟到的文章能使他们早日看到结局。

依笔者的经验来看，本游戏中除隐藏人物以外的最易使用之强力人物应该是两名MARVELL HEROES——蜘蛛侠(SPIDERMAN)和美国队长(CAPTAIN AMERICA)。现在，就来介绍一下使用他们的取胜之道。

蜘蛛侠以其体态轻盈，动作灵活见长。所以用他来对敌时，必须注意不断地跃来扰乱对方的进攻路线，同时在空中用蛛丝球(↓↘→P)来牵制对手，只要对手中招，便用蛛丝摇晃(↓↙←K)把对手踢倒。说到蛛丝球，这是所有飞行道具中最特殊的一种，击中对手后，可令对的产生一定时间的防御不能，这时就可大大地追击了。不过，令对手防御不能的时间却是因人而异的，对于桑吉尔夫(ZANGIEF)及变形侠医(HULK)等肌肉型人物，防御不能时间长一点，而对隆、肯这些主角系人物则少得可怜，所以，还是多用蛛丝摇晃这出招时间短、攻击距离长的招式攻击对手吧。蜘蛛侠另外两招必杀技为蛛丝刺(→↓↘P)和蛛丝投(→↘↓↙←P)蛛丝刺相当于升龙拳，不过它把对手击上天后再将其打下地，是2HIT的必杀技；蛛丝投虽说是投技，但却是可防御的，这点必须注意。拥有如此近似主角系人物的操作感，相信大家已经跃跃欲试了，那么再谈其超杀。极限蜘蛛侠(MAXIMUM SPIDER↓↘→三个P)不能不说是威力强大的一招，但准备时间过长，对手极易防住，这就要求掌握好发招的时机，一般来说，当对手刚发飞行道具时、替换队员时、昏迷时、挑衅时，或者正在发空中滞留时间较长的必杀技时，只要他当时在屏幕中间且防御不能时，都是启动极限蜘蛛侠的好时机。也可在平时多用伪技，即跳至屏幕边缘按反方向，这时，蜘蛛侠便会像发动极限蜘蛛侠时滞留在屏幕边缘(按任一攻击键即可解除)迷惑对手，待其防御松懈时在予以痛击。另一招电击晨光(CRAWLERASART↓↘→三个K)为突系超杀，较一般，可作"抽血"用。

美国队长的攻击力如同他的盾牌一样强劲。银色狂斩(↓↘→P)是可向三个方向发出的飞行道具，用于牵制和攻击都非常有效。超简易大威力连招(↓+强P·→+强P·→↓↘强P)则用来对付近身敌人。这样，较弱的人根本无还手之力。不过，这两招都需要手持盾牌才能奏效，盾牌对美国队长来说是至关重要的，当盾牌失去时，可用超级跳跃后看准位置降下，或用突击星辰(↓↘→K)前冲来夺回。队长的超杀最终正义(FINAL JUSTICE↓↘→三个P)是和极限蜘蛛侠差不多的乱舞系超杀，但只对地不能对空。终极突击星辰(HYPER DHARGING STAR↓↘→三个K)和终极星条旗(HYPER STARS STRIPES→↓↘三个P)都是各自招式的强化版，不必多说了。

后还要提一提这两人的合体超杀(↓↘→强P+强K)，他们的合体超杀是电击晨光和终极星条旗的结合，其威力仅次于隆肯合体超杀(DOUBLE SHINNKU HADOKEN)的大力技，笔者曾用此超杀打满樱花(SAKURA)50HIT，一招毙命。

怎么样，这两人够劲吧！并不需要出招繁琐的AIR COMBO，我们就能打出华丽而有效的招式，快去和超强力机械豪鬼大战一场吧！

文/上海ZERO COOL工作室　郑辰(请将地址寄给天师)

D之食卓2

最新画面一拳公开

"要是对于 POLYGON 数目、半透明、以及照明数量等要素完全不加以考虑的话，我认为，现行的机种其实也可以达成。不过，我只想试着将脑子里面所想像的图像，完整地表达出来。"

——饭野贤治

DC 厂商：WARP 类型：动作、冒险
发售日：98年12月某日！







▲DC 拥有目前业界最先进的空间表达方式，即，可以营造出海平面的效果。

D2最新画面

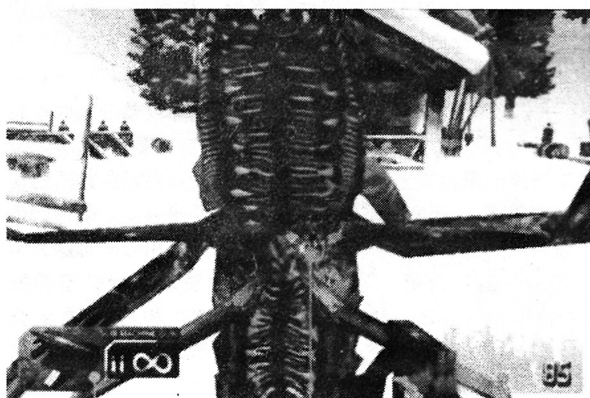
值得注意的是雪地上的痕迹。无论是罗拉行走时，还是雪橇经过时，雪地上都有留痕——其中的脚印，是积雪上的一块凹状区域，而摩托则能带起一大片雪花飞起。在 D2 中只要是雪花，均为 POLYGON 描绘。这些细节，我们大致能够看出制作者的态度和实力，当然，还有主机的硬派程度。



早些时候为大家介绍 D2 时因为是最早期（10%完成度）的画面，所以连地面上的影子都没有，这里请看最新公开的画面。图中甘巴利的面部刻画相当圆滑，阴影描绘十分细腻，即时演算的解析度很高。壁炉的火光演算，人物衣服的质感及上面金属拉锁的表现都很认真。可见，除去旷野中的冒险，小木屋中的情节表达也毫不逊色哦！所有屋中的物品，均为致密的全 POLYGON 表示。如果以 MODEL3 基板营造的画面作为标准，D2 的画面非常令人满意。从来都是因为硬件性能的限制，不仅游戏中的角色移动范围受限制，在写实这点上也被严重束缚。

由 DREAMCAST 彻底改变这一切的时间已到。

食人植物的异形人！对手竟是腹部伸出



当前装备　瞄准器　当前血量

需要说明的是，就好像 RPG 一样，看似平静的雪原中到处隐藏着敌人，罗拉是很难避而不打的。武器方面当然要择其利攻之，瞄准时应打敌人的要害，大威力铳一击毙敌最好，否则，屏幕右下角的以半透明火焰表示的女主角能量会不断地减少，图示这般硕大的异形打在罗拉弱小的身体上真是难以想像。正常情况下的血槽是绿色的火焰，它变成黄色或红色就危险了。





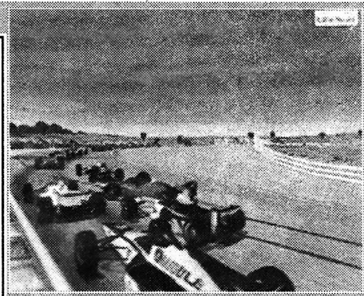
↗因为 D2 的朝、夕、夜变化，视线恶劣，增加了恐怖气氛，敌人也成群结队地向你攻。不过，因为 D2 的视点经常适时切换，专供玩家侦察敌方位、数量，故无论白天黑夜还是敌藏于地上地下，罗拉总是能提前做好战斗准备。下手必快。



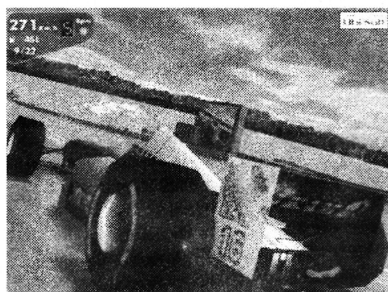
摩纳哥 F1 大奖赛

海外厂商全力以赴

DREAMCAST 发表以来，海外软件商纷纷响应，争相开发游戏以证明自己的实力。业界有名的法国软件公司 UBI SOFT，已经移植了一部赛车游戏，该作充分显示出 DC 与 PC 的接近程度及其特别强大的多边形控制力——刻画精致的赛车在同画面内竟达 10 多辆。



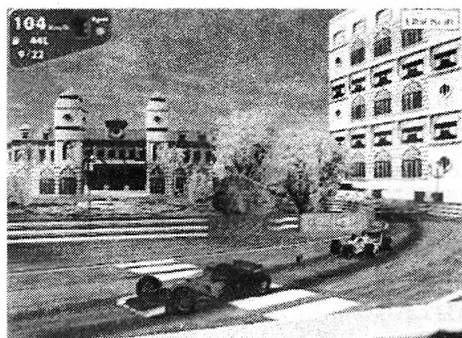
DC　厂商：UBISOFT　类型：RAC
发售日：DC 发售后的一个月内！



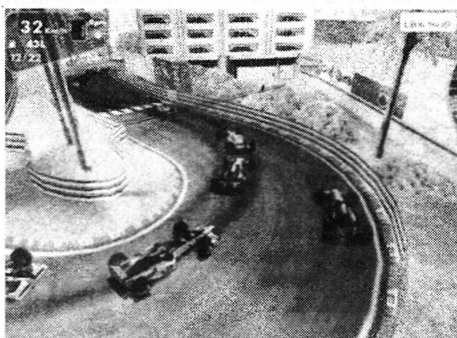
◀这就是新时代的赛车游戏——一级方程式。

这是一个真实、严密的赛车游戏，模式多达 9 个，令人兴奋：练习、初段、大奖赛、CHAMPION、个别冠军、职业、TIME ATTACK、剧本、老爷车等模式应有尽有。因为是在 DC 这种档次的主机上推出，细节方面的刻画是令人吃惊的。法国 UBISOFT 公司特与“雷诺”这 F1 赛场上的风云儿协力，无论是发动机还是轮胎，以及轰鸣声都有精彩的演出，与真实的赛车并无二致。从画面上看，车轮很圆。还有外胎上的纹理都做得很“生动”，材质贴图方面也无甚问题了。凭藉雅马哈的音效后盾，相信各位游玩时会更加美妙。UBISOFT 的“雷曼 2”和另一部恐怖赛车游戏也已经公开极少量画面，感觉上欧美 PC 软件开发商的技术力十分惊人。请期待 UBISOFT 的活跃。

美丽的摩纳哥街景再现！超有名的赛道回归！



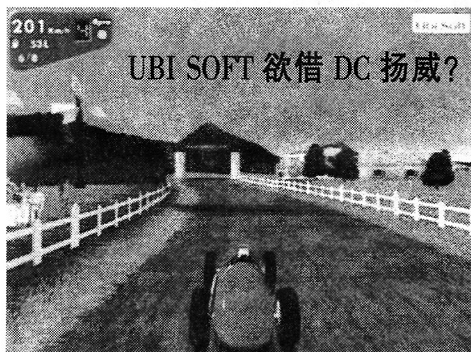
▲背景中的树木和建筑物异常细致，玩家可充分地投入到游戏世界中来。



▲这个 180 度的急转弯，唯有在市街赛道中才能得见，可说是最麻烦的地方。

在 F1 大奖赛中占有重要地位的摩纳哥站，想要在此地获胜非常不容易，素以其赛道险恶而闻名。这点我们从图片中即可看出。不单单是街中景色，制作者还将地中海面上停泊的机动船搬到画面中。其他发挥机能之处像赛道周围的大吊车，都有认真考虑。背景中的活动多边形物体增多了。

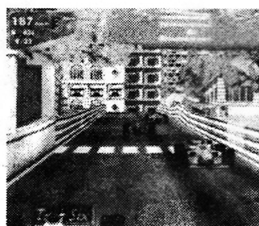
贵重的老爷车大放异彩！各种复杂天候干扰视线！



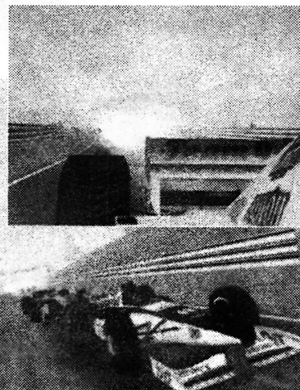
UBI SOFT 欲借 DC 扬威？

▲50 年代名车登场！田园风光更加令人怀念。

→下雨时赛车难以控制，一不小心，就会发生撞车事故，新主机处理得非常好。



▲ POWERED BY DREAMCAST！但是希望 UBISOFT 能够将操纵感处理好。

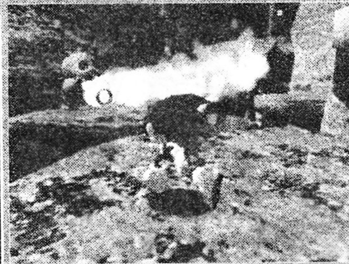


索尼克冒险

超级主机
超级游戏

这是一部拨云见日的作品，完全扫清一切关于 DC 性能的猜疑。中裕司部长在回答日本各大志的提问时，自始至终充满着绝对自信，面带微笑向记者播放游戏，并指出那将是今后游戏的基准。

DC 厂商:世嘉企业 类型:动作、冒险
发售日:DC 发售后一个月内!





责编天师



图为游戏即时画面

98 年 8 月 21 日，就是在饭野贤治为 D2 开庆祝大会的那个东京某会馆内，举办了一次极为盛大的发表会。世嘉麾下大将音速小组首次公布其为 DC 开发的新作。从日本全国各地赶来的音速小子爱好者纷纷前来报到，人数过多以致 SEGA 方面措手不及。中裕司部长和入交社长都来到了现场，世嘉三四郎等超人气人物也来助威，会场的气氛十分之高，在三四郎的带动下，万人齐声高喊"SONIC、SONIC…"，并被录制下来放到游戏中。每当屏幕上出现 DC 的优秀画面，万人雷鸣般的掌声响彻会馆……

WHAT'S "SONIC THE HEDGEHOG"?
I'll never look back, I've got no regrets.
'Cause time doesn't wait for me.
I choose to go my own way.
何谓音速小子?"我从不向后看，从无遗憾。时不我待，我选择走自己的路"
——SONIC

音速小子 SONIC

■速度达 1.2M 的刺猬性格自由奔放，不喜约束。心中充满了正义感，遇上有麻烦事绝对不会袖手旁观。DR.EGGMAN 正是其宿命之敌，多次的交手令这只刺猬更加痛恨一切邪恶。



MILES 马鲁斯

"TAILS POWER"

■两条大尾巴的飞天狐狸性格温良，对机械方面有一定研究。他十分向往索尼克那无拘无束的生活方式，所以经常跟着它一起冒险。

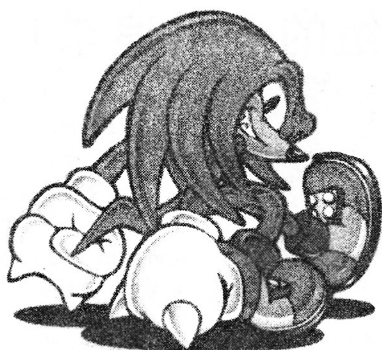


超巨大空中要塞发现!



←我们因此能够看出 DC 并非等闲之辈。很像 MODEL3 的画面嘛！再也见不到马赛克，也没有了锯齿，云雾缭绕的天空中，TAILS 驾驶着他研发的"旋风号"双翼机将音速小子索尼克带到了一座超巨大的空中要塞前……轻松地将梦工场那 350 万三角多边形的惊人能力带到了喜爱游戏的人们面前。







鼴鼠 KNUCKLES

■原是守护天空之岛“天使大陆”上“绿翡翠”的家伙，挖地前进和垂直攀墙是其拿手好戏。充满力量和野性的他，最烦拐弯抹角，处事认真而不够圆滑。与 SONIC 互为假想敌，但彼此都承认对方的“功力”。

艾美·ROSE

■活泼开朗的她是系列中唯一的女性角色，目前正处于求恋期，性格相当好胜。生气时会拿着她最擅长的大棒槌四处乱挥。这次当她在城市购物时，为了救一只被蛋头博士手下的机器人袭击的小鸟而牵入到此次冒险。

大猫 BIG

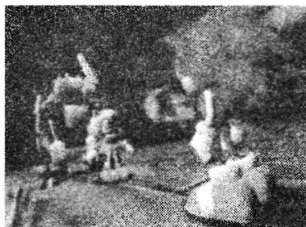
■最爱钓鱼，完全无忧无虑。本来在遗迹附近和好朋友青蛙仔生活得好好的，但因蛙仔吞下了那拥有邪恶能量的“绿翡翠”而失踪，于是大猫拿起了他惯用的鱼杆开始了本次的冒险，一定要救出自己的朋友——蛙仔。

这许多角色都能够使用，玩法各不相同！



DR.EGGMAN

■IQ300的头脑，邪恶的超天才科学家。建造地下基地时得知神秘翡翠拥有强大力量。蛋头博士的目的正是要用此力量来征服世界。他想要建成 EGGMAN LAND 并以之作为据点，并利用超万能巨无霸空中要塞和手下的机器人军团，来将“STATION SQUARE”完全摧毁！





机器人 E－102γ

■此乃蛋头博士特别创造的高性能机器人，E－100系列的2号机，原为绝对服从博士命令的铁家伙。“我是 E－102，发射 GAMMA 射线，我是 DR.EGGMAN 制造的，蓝色的刺猬是永远的敌人……但……究竟这一切是否正确呢？”

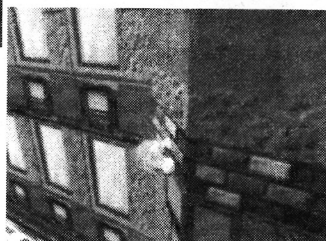
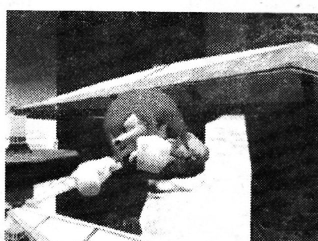


五大世界构成的超级冒险！

游戏基本上是由动作和冒险两种类型组合而成。剧情方面，分别在近代都市“STATION SQUARE”，藏有遗迹的古代森林“MYSTIC RUINS”，DR.EGG 的飞行要塞“EGG CARRIER”，以及 MOUTAIN 和雪山、海边等趣味运动版面进行。中裕司部长曾经带领小组成员亲赴南美诸国去获取“灵感”（与饭野开发 D2 时带着员工深入到新西兰和加拿大颇有些相似），其中的森林版面正是 SONIC TEAM 根据取材所得而改编的，藏宝处有很多迷宫，到处隐藏着敌人……

◀大猫的绝技除了钓鱼杆之外，大概他那笨重的身躯也是压杀敌人的有效武器。图中是森林版面吗？那个怪物好像没什么恶意……

丰富的动作，流畅的操纵感是音速组的一贯追求！


◀这些分别是KNUCKLES的技巧——攀墙、滑空、铁拳。这些动作只是角色本领的一部分。游戏的BGM为硬派摇滚，SONIC迷脱帽？

●6个主角与6个不同的故事：

DREAMCAST机能强大，玩家选择不同的角色游戏，将有6个打法完全不同的ACT。以SONIC进行，也许只要打倒敌人多吃金环便可，而其他角色说不定就要有“探宝”的情节。即便是同一关，版面构成与线路也会有区别。另外，游戏最初是只能选 用音速小子的，冒险过程中就会有与同伴相遇的情节，交谈过的同伴在下次游戏时即可选用，玩家要经历过全部6个人的故事之后，才能解开隐藏在坏蛋博士之后更深的、更可怕的谜团。因此，本作还有些RPG的味道哦！音速组更找到专人为角色配音呢！

●动作与冒险：

在动作模式中，版面都是些充满速度感和爽快感的3D世界，因为画面上会有路线提示，所以玩起来相当流畅；冒险模式中，玩家就要在更加广阔的世界中寻找种种道具及隐藏通道。但冒险时会有提示音来指引玩家去找寻“宝贝”。

●迷你游戏是怎么回事？

只要找到特别版面，即可展开像是3D射击和赛车之类的“休闲”游戏。

●游戏操作复杂吗？

该游戏操作相当之复杂，DC大手柄的ANALOG方向键用以控制角色进行360度任意闯荡，而不同的按键除包含跳跃这一必备要素外，还有必杀技的妙用，像SONIC的团身攻击，TAILS的尾巴攻击，KNUCKLES的拳头痛击等。随着游戏的深入，中裕司透露，各种超复杂的动作将登场，新必杀技亦将增加，也许会出现胖猫在特定场景钓鱼的场景……

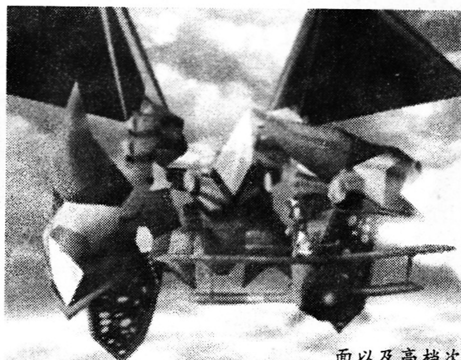
●有无对应VMS－PDA的计划？

还记得土星的“NIGHTS”中那些可爱的小精灵“A－LIFE”吗？在这款游戏中的“冒险”版面中它们也将登场，跟随着索尼克到处走的同时，A－LIFE将进化。该游戏利用PDA将这些小精灵带到电视屏幕之外。作为一个电子宠物，还可与朋友交换？

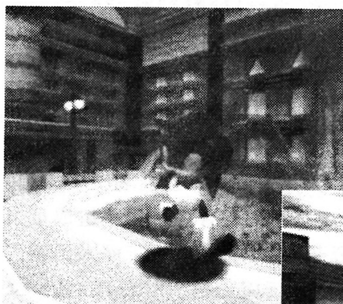
SONIC TEAM将DREAMCAST的基本性能发挥！



▶画面中的警车多达五辆，还开着大灯。音速小子正在找机会攻击半透明的老怪。音速小组分明是在炫耀机能。



●“旋风号”同铁鸟交火！因情报所限，音速小子滑雪、TAILS在摩天大楼之间飞行、机器人发射光线等各角色火爆特色画面以及高档次片头动画无法提供清晰图片。请待续报。



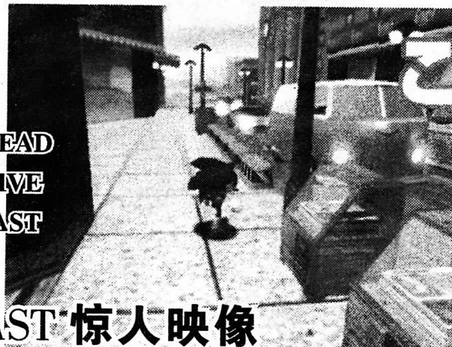
▲音速小子的于喷泉大街中灵活穿行，要是能进到楼里看看就好了。



▼鼯鼠在大楼上冒险的图片。他那行走的样子似乎在宣布DC拥有强劲的实力。

▶这才像话。难怪欧美杂志惊呼：

SEGA IS DEAD
LONG LIVE
DREAMCAST



DREAMCAST惊人映像



大贝兽物语

贝兽物语 GB再现

在超任上获得极大好评的“大贝兽物语”已经在GB上登场了。为了配合掌机的特点，HUDSON进行了相应的调整，加强了收集乐趣以及系统的严密性。相信拥有GB的玩家是一定不会错过这部作品的！

GB　厂商:HUDSON　类型:卡牌RPG　容量:4M+256K



本刊将一如既往地为玩家奉献优秀的GB攻略，感谢广大热心读者的支持。

指令详解

一、开机画面：

さいしょからはじめる　从最初开始

GB KISS　通过GB KISS与电脑连接

つづきからはじめる　继续开始

注：若要消除记录，在开机画面提示push start时，同时按“SELECT”+“B”+“↑”，而后确认即可。

二、进入游戏后，在对话框提示如下时：

A　ボタン＝いどう・かいわ　移动、对话
SELECT＝きほんコマンド　基本指令

若按A键出现的菜单如下：

①MAP　地图移动

しあいじょう　赛场

ワールドいとう　世界移动

カードクラブ　卡片俱乐部

××**×のいえ**　自己家

②**うけつけ**　参赛受理处（该指令只在赛场出现）

③SHOP　卡片商店（该指令只在卡片俱乐部出现）

④其它　一般为人名，可与之交战、交换卡片、或打听情报

若按SELECT键出现的菜单如下：

①**デッキちょうせい**　甲板调整（甲板是**デッキ**的字面意义，可理解为存放你所拥有的所有卡片的仓库）

选定后出现：

デッキかくにん　确认（浏览卡片）

デッキ ちょうせい　调整

选定后出现：

しょうかんし　召唤兽

モンスターそのた　怪兽、其它

选定后出现：

みる　看

デッキ　甲板查看

いれる　放上（放上后作为战斗中出现的卡片，用*标记）

はずす　卸下（当光标指在有*标记的卡片上出现）

おわる终了（之后要决定是否更改甲板的名称）

②**カードいちらん**　卡片浏览

③**デッキのセット・くずす・くむ**　甲板的设定・拆卸・编制

注：甲板总共可以有3个，最初只有一个，必须等有足够的卡片数量时才可以制作第2个，第3个。

选定后出现：

しょうデッキのセット　设定战斗用甲板

デッキつくる　甲板制造（从最初的甲板拿取5张召唤卡，50张怪兽卡及其它卡，而后为之取名）

デッキかくにん　甲板确认

デッキくずす　甲板拆卸（拆卸后卡片返还最初的甲板）

④**きろく・つうしん**　记录・通信

メッセージ　信息速度（**はやい**快、**ふつう**普通、**おそい**慢）

つうしん　通信（选定后**たいせん**通讯对战、**カード**卡片、**デッキ**甲板）

ここまでのたびを きるくする　记录

せつていを しゅうりょうする　终了

三、在交换卡片时

屏幕左上角：卡片清单

右上角：**みる**看、**かえる**交换

右：显示是否拥有此卡，**なし**没有、**ある**下数字是拥有数

左下角：**じょうけん**交换的条件

当选定交换后，出现自己拥有的卡片清单，选定后出现：**きめる**决定交换，之后是**こうかん**OK交换、**やめる**停止、**みる**看

きめたカード　当交换条件为不只一张时，而又没有选择完毕前选定该指令，出现菜单如下：

もどる　返回

みる　看

はずす　卸下

リセット　重新设定

やめる　停止

四、战斗中的指令（由于指令繁多，将结合战斗步骤讲解）

①当决定与某一人交战后，出现预先放在甲板上的5张召唤卡。

ならびかえ　改变先后次序

みる　看

おわる　终了

②A键　**シャッフル**　洗牌

B键　**おわる**　终了

而后查看最初的牌，选择**おわる**终了

③出现双方召唤兽，按HP多少决定攻击顺序，HP多者先攻

之后出现选项：

つぎへすすれ　下一步

かくにん　确认

てふだ　查看手中的牌

④当轮到己方出牌时，屏幕左边：卡牌清单，每张牌右面是○或×图标，○表示可以放，×表示不可

左上角：**チョック**　查看

当选好卡牌时为：**みる**　看

だす　放置

うらだし　背朝上放（当实在没有可放的牌时才用，此时不计power数）

右下角的图表示光标所指的牌可放的位置（以○表示处）

⑤在挑选放置卡牌时，若按下SELECT时，出现**おりる**流局（每局只限一次）

しょうかんしならび　查看次序

おわる　终了

コンボせつめい COMBO　说明

⑥当上下左右的牌均放好后，将选择放在左下角的 SP 牌

だす放

かくにん　确认

やめておく　不放

てふだ　查看卡牌

⑦根据双方 POWER 大小比较或 COMBO 情况，确定胜负及赢得点数的多少。

流程简述

说到底，本游戏流程极其简单，只是单纯地转战各地，从最初的日本浅草（**あさくさ**），到北京、莫斯科、巴黎、伦敦、开罗、悉尼、纽约等世界各地，努力使自己夺得各地的奖杯，最终赢得世界冠军的称号。

技巧与战法

一、召唤兽的选择：

因为最多只有 5 张召唤卡能上场作战，因此如何选择尤为重要。首先查看手中的怪兽卡（**モンスター**）以哪几种属性为主，拥有量最大，根据这个选择有该属性附加点数的召唤兽（看状态表右下角）；其次查看召唤兽左、上、右的属性，以越多越好，说明该位置能放多种属性的牌，最好三个方向上有一个共同的属性，以形成 COMBO。依笔者之见，应选**ポヨン**、**クピクピ**、**バブ**中任意两只，而后从 Level 5 ~ Level 7 中各选一只即可。

二、怪兽卡的选择

同样也根据持有量选择，选择与召唤兽相同属性为主，另外这也不是一成不变的，要看对手的牌的属性，尽量选择与其相克的。

三、作战法则

首先要知道，以先取得总点数（**トータルポイント**）50 点者为胜。

要取得点数，最基本的方法是在 POWER 上取胜。尽量挑选大点数牌，所有有效的怪兽卡上的 POWER 数值相加，再加上 HELP 卡附加的，即得己方总 POWER 数。若大于敌方，即可胜出。桌面上所有牌的数量就是胜方赢得的点数。这种方法有两个缺点：一是靠此方法赢得的点数太少，一般要 5、6 个回合才能达到 50 点；二是当敌方有 COMBO 时，不管 POWER 多少都算输，因此要取胜，关键在于 COMBO。

什么是 COMBO？简单地说是当卡牌按照特定规律放置时的一种状态，此时赢得的总点数比基本法多出一至五倍。COMBO 共有八种，如下：

名称	备注
かいりゅうコンボ（贝龙 COMBO）	6 倍点数、规律为：左、上、右均为贝属性的龙
ドラゴンコンボ（龙 COMBO）	5 倍点数、规律为：左、上、右均为龙属性
ハリケーンフラッシュコンボ	5 倍点数、规律为：左、上、右均为同一属性且 POWER 数也相同
かいじゅう（贝兽 COMBO）	4 倍点数、规律为：左、上、右均为贝属性
セクシーコンボ	4 倍点数、规律为：左、上、右均为女属性
ハリケーンコンボ	4 倍点数、规律为：左、上、右的 POWER 数相同
アニマルコンボ（动物 COMBO）	3 倍点数、规律为：左、上、右均为兽或鱼或虫或鸟
フラッシュコンボ（flash COMBO）	2 倍点数、规律为：左、上、右均为同一属性

注 1：按第一属性分，怪兽卡可分为火、水、岩、风、木、暗、光、机械、金、贝和 ALL（全）属性共 11 种；按第二属性分，可分为男、女、龙、兽、鱼、虫、鸟和无八种。

注 2：要实现 COMBO，还有一个条件就是 HELP 牌必须有效，即该位置（下）的牌不能是背朝上的。

在游戏的初期应以后三种 COMBO 为主。在中后期得到贝兽及足够的贝属性，龙属性卡牌后，应以贝龙、龙和贝兽 COMBO 为主，即可不到三个回合即获胜，甚至一局定乾坤！

常用卡牌介绍

★HELP 卡：以增加某属性卡片 POWER 为主要作用，还有改变次序，补牌等作用的卡。常用的有：

さけ：可使某些召唤兽的附加点数上升

てかせ：降低自己速度，使自己成为后攻，后发制人

1000**ねん**：使某些卡（**エアースネーク**，**カニガイ**等）进化

てふだほじゅう：补牌（不足 7 张时才可用，否则无效）

おとめのいのり：光属性 Power × 2

えいえんのやみ：暗属性 Power × 3

トーマス・E：机械属性 Power × 3

みつりんのらから：木属性 Power + 30

だいさんみゃく：岩属性 Power + 30

だいざいほう：金属性 Power + 30

おおうなばら：水属性 Power + 30

じごくのにおい：暗属性 Power + 30

オゾンモラ：风属性 Power + 30

マントル：火属性 Power + 30

★SP 卡：以对敌的某属性牌起削减作用为主。常用的有：

てんのさせき：天之奇迹，复活己方因受敌方攻击而翻转的牌，并制止敌方**むこう**卡的作用

むこう：恶魔，使敌方 SP，help 卡失去作用，且使敌方召唤兽附加点数为 0

ドラゴンスレイヤ：屠龙刀，杀掉敌方所有的龙

チエンジおなじ：交换敌我方的怪兽卡

あくまのてんびん：恶魔的天平，使敌方 power 减 100

★help/sp：可放在 help 或 SP 卡位置。常用的有：

てんさい：天灾，使本回合成为流局，点数保留，加给下回合胜方

シュルター：防止**てんさい**卡发生作用

ホーリー：神圣，消灭敌方暗属性卡

しようへきみぎ：消灭敌右面的卡

しようへきひだり：消灭敌左面的卡

★怪兽卡中以 ALL 属性较为特殊，可放在任何属性的位置。常用的有：

パワースナイパー：除掉敌方 Power 为 20，40，60，80 或 100 的任一卡牌。

P・バキューマー：吸取敌任一张怪兽卡，Power 归己方所有。

注：最后要说的是，取得世界冠军后，还可再次回到游戏中，回到日本的**あさくさ**后，可开始第二年的征战，仍然与前一年相同的流程，只是笔者无此耐心，不知一直玩下去会发生什么。也许诸位玩友能告知在下。祝各位玩得开心。



文/毛云　　责编/PERFECT

秘技天地 方偏 技秘

MI JI TIAN DI

主持人：风马

SS 信长的野望·将星录 FP 5

选择隐藏剧情：在选择剧情的画面中，顺序按右左上下 ABXY，如成功可选出隐藏的第五个剧情"天下的继承者"，这时秀吉已经是幕府将军了。

北京　喜欢织田信长的　风马

SS SD 高达·G 世纪 FP 5

隐藏关：如果通关时的资金有 80 万以上，那么在看完制作人员表后，便会有八个隐藏关出现。

北京　在"G 世纪"隐匿起来的　风马

SS 恶魔救世主 FP 6

恶魔附体：在 1P 对电脑模式的选人画面中，将光标停在目标人物上按 3 次 L 键，再将光标停在"?"格上按 5 次 L 键，之后按 A 键确定，如果看到人物背后出现了恶魔，就成功了。

北京　觉得自己如被恶魔附体也挺好玩的　风马

SS 月下的夜想曲 FP 6

幸运值升高：本秘技曾在今年第九期刊出，但该密码有误，正确应如下：X－X!V"Q；如此主角一上来的幸运值就为 99＋20。

北京　被人指出错误并正在改正的　风马

PS 生物危机 2·振动版 FP 7

无限子弹：进入 OPTION 中的 Key Config 中，同时按 R1 及□键 10 次，如果文字变成红色，则表示成功，进入游戏后即拥有无限子弹。

北京　觉得丧尸不够多的　风马

PS 火与刃·永恒的追求 FP 7

拿不完的宝物：在宝箱或头目前存储，然后拿物品；再用拿该物品的角色存储（只须存该角色），再选择退出；用其他角色重新开始游戏，便会发现宝箱或物品又复活了，如此可以多次取得宝物。用同样的方法在拍卖场可以多次得到金钱。

北京　因贪得无厌导致游戏无法进行的　风马

PS 铳梦 FP 5

隐藏武器：当游戏进行到"前往火星！！"时，到机甲术之谷，然后到左下角，就会出现"移动金库"的敌人，打倒他就可以得到强力的武器。

北京　十分想往"铳梦"中的生活方式的　风马

PS 异度装甲 FP 6

机甲的超必杀：在获得稀有道具"封印攻击 L1(L2,L3)解除"后，为机甲装上，就可以在战斗中使用对应 ATTACK LEVEL 的超必杀技，且所耗燃料极少，威力自然是不用说了。

机甲的究极奥义：在游戏终盘，用机甲作战时，不停地使用普通攻击，直至"ATTACK LEVEL∞"时即可连续使用 3 次究极奥义。各人物所需普通攻击的因数均有所不同，主人公只需四次就可用"机神黑掌"这类可打出 9999 的恐怖奥义了，这样，最终 BOSS 就只是一只"纸老虎"了。

江苏昆山　想剪掉"黄"前面那缕头发的　王伊浩

PS 铁拳 3 FP 5

隐藏服装：LAW、JIN 等人均有一身特别的服装，GUN JACK 更是可以变成前作中的模样。方法与选用 TIGER 相同。

剧场模式：在 THEATER MODE 中可直接观看片头和各人物结局画面，在将所有人物（包括 TIGER）各爆机一次，且进行记忆后，便可进入完整的剧场模式，可欣赏《铁拳 1、2、3》的动画和音乐，但需分别放入前作的游戏光盘。

江苏昆山　深受《T2》毒害的　王伊浩

PS 宿命传说 FP 7

"有关斗技场"补充：①在地面世界完全变暗后，按第四期 P47 所述，在斗技场挑战强敌，四次胜利后就可以出现新的选项，进行类似"打地鼠"的游戏，因为要消灭全部 30 只幽灵才能获得奖品，所以有一定难度。②在游戏后期，进入斗技场，从边门到达看台，可以欣赏 DEEN 乐队演唱游戏的主题歌，主人公会被歌声感动。

有关隐藏迷宫：在得到"BC ロッド、GC ロッド、RC ロッド"后（其中两根在游戏中期获得，一根则是在ハーメンツ村取 LENS 的情节时，在ウオルト先生南面的屋子的柜子中找到，并要进行道具鉴别），去游戏一开始ジエノス东森林中的遗迹，将三圣具插入孔中，就可以进入深达 60 层的迷宫了。不过每次进入迷宫均会有所变化，且要从 59 层去 60 层时就会回到以前的层数，可能是要达成某些条件才行。

"合作战斗"补充：①装饰品チャネリング必须给排在第二位置的人物装备才能用 2P 手柄进行操作。②若配备 3P、4P 手柄，且在游戏一开始，回答前作主人公问题及斗技场（强敌）挑战胜利后获得 3 个チャネリング，就可以三人、四人同时合作战斗，同样，排在第三位置的 3P 手柄操作（不解处见第四期 P59）。

江苏昆山　已经能唱出主题歌的　王伊浩

PS 寄生前夜 FP 5

隐藏的电梯：在 AYA 又一次闯入博物馆，准备与大恐龙搏斗之前，你在二楼会发现一个备有储存用的电话和打开博物馆电梯的电力系统的一间屋子，在此间屋子的右上角有一个空间，当 AYA 站在那里时，你会看不见她；此时，你向下跑，你会发现 AYA 已进入一个电梯，此电梯可带你到四楼一隐藏房间，在那里 AYA 可得到武器与回复剂的补充。

北京　韩峰

PS 97 格斗之王 FP 5

隐藏人物：在任何模式中，按 L1＋R1 可选出暴走八神等五人，在对战模式中，按 L2＋R2 可选出大蛇。

北京　陈曦

PS 华布鲁协奏曲 FP 5

故事的尾声：将此游戏通版，在 END 画面结束后，会出现存盘信息。若此时存盘后再读取该记忆，就会进到游戏的最后情节中（我想该算作故事的尾声）。这时，主角若到村中走一走，会发现有一些变化；若在游戏中收集全所有写真集，也会有变化；此外，主角的床上会浮现出一个新选项，这就是所有动画的欣赏模式！

北京　陈曦

PS 饿狼 RBS·支配意识 FP 4

部分角色最重连续技：特瑞：跳 C（如对手是高个，可输入 B、C，以下各人同）·A·C·C·→↓↘B·↓↘→↓↘→C

阿尔弗瑞德：跳 C·A·A·C·↓↙←A·↓↙←↓↙←C

不知火舞：跳 C·A·A·↓↙←A·→↙→C

东丈：跳 C·A·B·→↓↘B·↓↘→↓↘→C

安迪：跳 C·A·A·C·C·↓↙←A·↓↘→↓↘→C

玛丽：跳 C·↓B·↓C·→↓↘B·→↓↘B·↙→C·↓↘→↓↘→C

金家藩:跳↓B(3HIT 时)·↓↘→C

上海　魏峰

SS 露娜·银色之星 FP 7

无需解除装备: 在魔法都市进入银之塔时,由于结界作用得解除武器装备才能进入,靠魔法 MP 同敌人战斗。其实只需在结界前使用"飞龙の翼"道具,便可以直接跃过结界而不用解除武器装备,方便很多。

海南海口　LUNAR FAN　刘赢征

SS 死亡之屋 FP 6

使用女特工: 标题画面时输入 L+R 后,按住上,下,X,Y,Z 便可以使用女特工了。

隐藏 OPTION: 标题画面时输入 L,R,R,L,L,R,听到声响后按住 L+R+START 便可以进入隐藏 OPTION,将里的功能打开后可以无敌,自由选关,观赏 ENDING 画面等。

不用给枪上子弹: 游戏中按 START 键暂停后,输入 L+R,Y,Y,Y,听到声响后解除暂停即可。

海南海口　深夜一人被"僵尸"吓得半死的　刘赢征

SS 超级机器人大战 F 完结篇 FP 5

关于"说得": 在大约 38 话"阿历克斯攻略"一章七、八个回合后,《机动战士 W》中的角色卡德尔会登场,阿姆罗与卡缪两位 NEW TYPE 通过精神感应到他的本性,可用长缪上前说得仲间,这样在以后的剧本中,就可用卡德尔去说得死神高达驾驶员狄奥以及特洛瓦;于"恶意的奥拉"登场的 W 高达驾驶员却需特洛瓦与狄奥各说得一次才能加入:这样再加上最后固定加入的张五飞,W 高达故事中的主角便全集齐了!

初号机不用电源线: 由于福音战士的能源是有线式供给,所以移动受到很大限制。在完结篇的第一个分路点选择"地上",会出现十四使徒来袭的剧情,让初号机站在其旁受到攻击而暴走,就会出现初号机吞食使徒的原著剧情!此后初号机不再需要电源线。

卡缪发"疯"与夏亚失踪: 在完成了最后一次补给后(即机体可改造十段),选择攻击波赛达儿则在与波赛达儿的决战中,卡缪的强敌木星归来的战士西罗克出现在波赛达儿王朝的基地中,如果让卡缪将其击败,西罗克临死前会用精神攻击卡缪,导使卡缪发疯退出战场。如果补给后选择攻击 DC,会在小行星阿历克斯与查比家的复制品及哈曼决战;柯特罗(夏亚)可上前说得哈曼,但没有用,这时先攻击查比家的吉伦与姬西莉亚的复制品;消灭他们后,哈曼与夏亚会失踪。击败卡特后,由尼娜与科说得,卡特加入。

重庆　穆鹏

SS J 联盟·职业球会的创造 2 FP 5

十五件事情出现与条件: 1. 青年军设立(YOUTH TEAM)

条件:成为 J—LEAGUE 球队后第二年出现。

效果:每年的新人获得时会出现由青年军提拔的球员。

2. 球会游戏(CLUB—GAME)

条件:要有游戏软件公司赞助。

效果:增加球会临时收入,知名度低的球员名声增加。

3. 商品发售(TOPICS)

条件:①球场中设有商品收卖店。②得到玩具制造公司赞助。

效果:提高球会的知名度。

4. 名物发卖(TOPICS)

条件:①球场设有咖啡店。②得到总合糖果。

效果:球队同国际比赛与海外集训时,可以大幅度减少经费。

制造公司赞助。

效果:增加球会的收入。

5. 球员参演(TV CM)

条件:①前年是 J—LEAGUE 总冠军。②得到以 3 间任一间公司赞助:大手自动车制造公司、AV 机器制造公司、运动鞋制造公司。

效果:在球队中选一名球员来拍广告,大大提高他知名度。

6. 设立球会电脑解说:

条件:得到广告会社赞助。

效果:在 inte 上发放球会最新消息,增加球会知名度和增加球迷会人数。

7. 球会专用车:

条件:①资金达 100 亿以上。②以有 CLUB HOUSE 及球场的全部设施。

8. 巴士路线扩大:

条件:①得到巴士或铁路会社赞助。②球会级别达到大都市以上。

效果:入场人数增加,球会收入增加。

9. 申办 INTERNATIONAL CUP 成功

条件:①得到 INTERNATIONAL CUP 视察。②玩者为日本队监督。

效果:球会令市民感到无限光荣。

10. 海外 VIP 来访:

条件:①球场设有 VIP 室。②球会有一定知名度。③球会所在的地方举行过国际比赛。

效果:提高电视台收视率、增加入场人数。

11. 名誉市民:

条件:球队成为 INTERNATIONAL CUP 冠军。

效果:球会根据地的地价大幅升值。

12. 宝石:

条件:①资金达 500 亿以上。②有 CLUB HOUSE 和球场全部设施。③球队已有 40 年以上。

效果:没有。

13. 秘书生日:

条件:①当日为秘书生日。②资金有 300 亿以上。

效果:没有。

14. 退团:

条件:比赛或练习中连续受伤。

效果:提早退团。

15. 选手引退:

条件:球员年龄到达退休年龄。

效果:没有

广西梧州　张文轩

SS 铁甲龙骑士 2·ZWEL FP 7

三关的分歧路线: 第 2 关:在追踪另一头飞龙的途中,会发现前方有两条岔路,进入左方则参加一场大空战;转向右方则是一场地面攻坚战,难度稍高。如果一直向前,系统默认转向右方。

第 3 关:进入此关后一直按↓保持贴地飞行,就是一条难度较低的路线,途中与一条无攻击力的巨大飞行蜈蚣"共舞",正好狂打来蓄飞龙导弹;若保持正常高度飞行,则进入第二条路线,有一个中 BOSS 相当难缠。

第 4 关:同第 3 关一样,刚开始就按住↓不放,可以在第一个转折处进入下方岩洞,此路线难度较低,几个中 BOSS 相当菜鸟;不按↓一直向前飞,就进入另一路线,途中虽无中 BOSS,但小杂兵又多又狠,难度远高于前一条路线。

江苏扬州　强烈要求 SEGA 在 DC 上推出"铁甲龙骑士Ⅲ"的　J.F

SS 超级机器人大战 F·完结篇 FP 5

控制暴走后的 EVA-01: 当 EVA-01 被打爆(暴)以后,可用明日香的精神技中的最后一项"挑拨"对暴走后的 EVA-01 使用,使用后的下一回合开始,就可以控制暴走后的 EVA-01。

暴走后的 EVA-01 无驾驶员,级数为暴走前的 EVA-01 级数加十。武器只有近身攻击一种,攻击力本人还用说明吗(最多时一击打掉敌人一万多血)?防御方面大约只有用"必中"才可打到它了。精神中只有两项,但本人未能修成(暴走后还有精神,感觉怪怪的。是什么?"热血"?"魂"?不会吧)。暴走后的机体特技少了"暴走"一项,多了"HP 全回复"一项。暴走后的 EVA-01 的修理费暴长至 4 万。

在暴走前,不切断 EVA-01 的电源的话,暴走后的 EVA-01 每回可行动两次(谁不知道)。而当在暴走前不切断 EVA-01 的电源的情况下,在打爆 EVA-01 之前,让 EVA-01 先能进行二次移动且不行动,然后再打爆 EVA-01,暴走后的 EVA-01 可直接行动三次!!!(这条未能进行核对)

EVA-01 的武器取得: 在"使徒来袭"一话中,先让 EVA-00 使用精神中的"掩护"(大约是这个名吧)一项对 EVA-01 进行掩护,再让 EVA-01 受第五使徒(就是那个浮在空中的大方块)的一击,就会出现开头动画中的那一幕(有未知条件影响该事件的出现,且出现后没有阿莉那一笑的画面)。当击倒使徒后,如有葛城一尉的通话出现,在以后就可让 EVA-01 使用那只强力步枪了(出现条件不明,且本人未能试出)。但由于其消费 EN

秘技天地

巨大（听说是100），且射程近（听说是五格），所以本人认为用它不如让 EVA-01暴走。

北京　贾乐

ARC 龙与地下城·暗黑秘影（FP 3）

无限戒指：此法只有金甲剑士可以做到，必须单人玩（用开始键选择剑士）。版面一开始即丢掉所有的道具（除盾牌无法丢弃），进入刻写名字的字母画面，可以看到字母图最右方有几块由几个假名构成的词组，从上数起在第二块词组板上按A键（攻击键），会立即刻得一串假名，不去管它，立即把光标移到字母图第二行左起第二个字母上，接着连按36下，不必担心时间不够用，事实上当时间到9秒时按键会使时间跳至10秒。接着光标移至不同的字母会得到不同的戒指，如第一行的字母大多是不同的戒指，最后静待画面结果不要按任何键，再次回到战斗画面时会发现可使用无限的各种戒指，用此法有时甚至会得到超强武器式是特殊道具，全凭字母不同，但有时会死机（不过笔者经常在死机后叫老板赔币）。

不死法：在照上述方法按键36下以后，把光标移至字母表上第一个字母（左上方）和最后一个字母（右下方）各按九下会发现在以后战斗中任何敌方攻击（除关尾二条巨龙喷火）都无效，此外让盗贼与魔法师互换帽子也可达到上述效果。

二把可解开的咒剑：第一把在第四关（分支剧情）腐海的突进，进入一个洞穴后有一把被诅咒的剑，只要队中有人选择僧侣，让其不断的在咒剑周围按A（攻击）键几次以后剑可解开，此剑对不死系的怪物有效，一刀一个。第二把在第七关。此关一开始便是垂直下落。在左边的第一层会得到一把咒剑，让剑士拿到它使用。不断挥舞（会伤血），一旦血失过多，立即用加血戒指补血，如此十几次后不解天咒剑，此剑对敌人的威力极大。

隐藏的龙：在第七关垂直下落的第二层，走到关底会让你回答问题，一共三个前两个选择NO，第三个选择YES，然后版面一开始可以向右移动就立即向右奔跑，奔到底，要快，进入洞穴后会让你打一条与最后一关相同的龙（儿子？）打死它可得到龙牙一枚，用它与过版后的道具屋店主换得一把龙剑，对龙有特效，此外选拿斧子的小老头在队中在第七关结束的道路选择中会多出一个选项，选择后关底的BOSS是青衣剑士和他的邪恶影子，全力做掉邪恶影子，留下青衣剑士的活口会对最终结局产生影响。

上海　很想知道风马月工资的乔瑟夫乔斯达　王错

马语：不要用刀子戳人痛处……

ARC 风云默示录2（FP 4）

金秀一的一击必杀：对付胖子高顿的时候，将其逼至版边，然后用超必杀击中。在金秀一从空中落地时，他会先蹲下，然后在起身时再度使出超必杀，就会再度击中高顿。如此循环四次，高顿就"翘辫子"了。此技不仅可达到一击必杀的效果，还有"RUSH48"的超高Hit数，那玩家便"榜上有名"了！

广东陆丰　好象没话可说的　范壮澍

ARC 红弧战机（FP 6）

里昂那多的无限飞轮：按住A键蓄满能量槽时，先别放开，此时若连续快速按A键的话，莱昂纳多（LEONARDO）就会发射许多个飞轮了，威力特大无比。但唯一的坏处就是敌人发射的子弹有时会被飞轮挡住，玩家要千万小心。（建议：按键时最好用拇指按，否则会达不到那种速度。）

广东陆丰　又是没话可说的　范壮澍

马语：马蹄子没有拇指……

ARC 格斗之王97（FP 4）

隐藏连续技：使用坂崎良，先用极限流连舞拳（近身←↙↓↘→+C）令对手浮空，再使出天地霸煌拳（MAX时↓↘→↓↘→+C）可将对手打晕。（注：此技只对草雉京、大门五郎、MARY、BIRY、BILLY及矢吹真吾五人有效）

指令省略法：在使用大门五郎、夏尔米等人的投掷技时，可把输入指令省略。方法为：←↙↓↘→省略为↙→，←↙↓↘→×2省略为↙→×2，→↘↓↙←×2省略为↘←×2。

广东陆丰　始终没话可说的　范壮澍

ARC 合金弹头2（FP 4）

0分变为50000分：在第三关进行到一半时，会出现断开的第二节火车，一般跳过去会显示0分，如果在第一节火车末端摆出差点掉下的姿势，待第二节火车移到最远处，然后跳过去，就会显示50000分了。

无限人质获得法：攻打第四关BOSS时，先把其他的机炮打烂，待只剩下一门主炮。此时别去管BOSS，将子弹浪费完。上空会掉下来一名人质，然后他会留下H弹，再将子弹浪费完，就又会出现人质。如此循环，救他个20，30个人质，没有问题！（不过小心别被BOSS的"大头弹"给轰中了！）

广东陆丰　只喜欢独自闯关的　范壮澍

ARC 97格斗之王（FP 6）

同时出现三个八神庵：此技只限对战，选疯狂八神庵对八神庵。当疯狂八神庵有一能量块时，一直向前跑，当另一人用八神庵也向前跑时（摇杆一直按前），前紧急回避，这时八神庵就会背向你来跑。发一个轻暗钩手（↓↘→·A）再向前跑，由于疯狂八神庵速度奇快，当暗钩手快击中对手时，紧接一个八稚女，八神庵就会先被暗钩手打中再中八稚女，就算被打中也可以跳起移动，有机可乘，连续两个轻鬼燃烧（→↓↘·A），空中就会留下两个影之八神庵，而电脑就算在时间和体力都有时也会宣布IORI（不知是哪个）胜利。这时只要不碰到空中的两个影八神庵，还可以继续对打下去。此技关键是八神庵一定要反方向跑，摇杆一定不得松手，被八稚女打中后迅速发出两次鬼燃烧。

广东番禺　喜欢世嘉和风马的　李宇华

ARC '98格斗之王（FP 5）

部分隐藏人物：在选人画面时，按住START，可选出很多隐藏人物，除从画面上直接可看出的'97邪恶新面孔队的三人及暴走八神、暴走雷欧娜外，还有94草雉京、"饿狼"特瑞、95安迪，95东丈，95坂崎良，95罗伯特和95坂崎百合，还有真大蛇队。

昆明　小福

风论：对战游戏中有个把旧版或者隐藏人物，早已成为要素之一，选出的方法趋于简单是必须的。

ARC '98格斗之王（FP 7）

队员情绪：在选择出场顺序的时候，按住START键，则在人物头像旁边会出现三个小人头，红色为不高兴，黄色为高兴，白色为一般，所以在排出场顺序的时候也不得不看一下。

河南郑州　英雄潇洒，风流倜傥，玉树临风，烈焰冰心，拳法无敌，脚法无量，武功盖世，内功深厚，人称疯狂八神庵的　冉青

GB 忍者神龟3·危机一发（FP 7-1）

通关密码：密码由六个数字组成，前五位为固定。第六位一括号中的代表等级，在范围内挑选的数字越大，输入后的等级就越高。当第六位为"n"时，表示可以用任何字符替换，此时用"H"替换，便可得最高等级。

1. 2 1 0 0 0 (0)
2. 3 1 0 0 1 (0~1)
3. 4 1 1 0 1 (0~1)
4. 5 1 1 1 1 (0~3)
5. 1 1 1 1 1 (0~3)
6. 2 3 1 1 1 (0~3)
7. 3 3 1 1 3 (0~3)
8. 4 3 3 1 3 (0~3)
9. 5 3 3 3 3 (0~7)
10. 1 3 3 3 3 (0~7)
11. 2 7 3 3 3 (0~7)
12. 3 7 3 3 7 (0~7)
13. 4 7 7 3 7 (0~7)
14. 5 7 7 7 7 (n)
15. 1 H 7 7 7 (n)
16. 2 H 7 7 7 (n)
17. 3 H 7 7 H (n)
18. 4 H H 7 H (n)
19. 5 H H H H (n)
20. 1 H H H H (n)

吉林长春　被家长追问新买的GB不停开关是否因出了毛病的　李一卓

GB 小勇士2(LITTLE MASTER 2)（FP 5）

巧妙歼敌：在初遇敌神龙的前一关，有这样一个版面，整版均匀布置着带骷髅图样的炸雷机关，一踩上去机关及其四周（八格）都将爆炸，既会去血又可杀敌，只要玩家将角色安排在敌周围（但不致被敌攻击到的地方）等待机会，然后将角色移到敌身旁的机关处引爆，按B键返回。此时地雷虽已炸坏，敌人已被炸伤但机关与此角色完好无损，如此反复即可将敌人HP降至1，最后一击必杀。但注意移动引爆的角色必须能够在机关处攻击敌人，否则无法退回。

浙江绍兴　盛晓波



●《'98增刊》在图书淡季中热销，10月7日《'98增刊》有奖竞赛又在掌声和笑声中举行了抽奖仪式。各奖项的名单已刊登在本期杂志中，参加竞赛的读者可耐心找一找自己的大名。纪念奖1000名因为版面问题，不能一一刊出，收到纪念品(《都市流行》及<大墙读本>一、二、三)即知。全部奖品大约11月初陆续寄出，中旬左右应该全部收到。这次参赛人数共47000多人，最多的一天3000多封，处理起来费了小编们不少工夫。不过有读者热心参与，鼎力支持，再苦再累再麻烦也心甘情愿。不少读者来信敦促杂志多举办这类竞赛，即可长知识，得奖品，又可以活跃业余生活，实在是有益于闯关族的一件大好事。有人提出最好寒暑两个假期各举办一次，把其固定化，变成一个闯关族家喻户晓的名牌"栏目"。还有读者对竞赛办法、规则、奖品提出了很多宝贵意见和建议，在此一并表示谢意。最后要提醒大家，今后参加竞赛一定要看好规则，认真填写姓名、地址。这次抽奖有一位读者获一等奖(PS一台)，正在大家都为其鼓掌庆幸之余，公证人员发现未写姓名，遂取消其获奖资格（恕我不提其地址，以免心脏病发作)，所有在场的人都为之惋惜。

●《格斗天书·3D版》和《土星游戏特辑》6折优惠，并赠送一本《大墙读本》之四(原画设定)，绝对超值。这两本书数量有限，请有兴趣的读者抓紧时间购买，截止日期是11月15日。

●本期刊登了《都市流行》试读办法（见封三)。老实说，对书的质量和可读性没有一点自信是不敢"试读"的。我们相信，读者拿到这本书一定爱不释手，再加上精致的双面招贴(最好嵌在镜框里)，我们相信"回头率"(退书)不会太高。杂志社从来以信誉为本，在读者中口碑不错，既然我们承诺可以无条件退书，读者"无风险""试读"，何不"试读"一下！

●明年杂志涨价为8.40元，正中下怀者有之，囊中羞涩者有之，观望傍徨者有之。我想，既然杂志敢于"冒天下之大不违"，一定会物有所值。这次加价，主要有二项明显的改变，一是彩页变成36面。游戏是彩色的，读者应该看到它的"庐山真面目"，欣赏它的"美伦美奂"，虽无缘身临其境，起码可以望梅止渴；二是内文纸张换成胶版纸，印刷质量及效果更好。印厂选择新华彩印厂，这是我国最大的国家彩印基地，质量一流。(价格一流?!)在内容上要加大新闻、特稿、追踪报道，游戏文化，游戏评论的力度，更丰富多彩，更贴近读者，使读者寓乐于教，寓教于乐。

●年底还有一个"中国电玩榜"的抽奖，奖品依旧丰厚，获奖面很大，抓紧机会吧！

闯关族的家



收到贵刊的《'98上半年合订本》，心里有点怪怪的感觉，因为它与我以及几个好友的希望相差较大的缘故吧！

1. 买合订本不外乎两个目的，一个是收藏，另一个是方便，其实这两个目的也差不了好远。方便的目的根本一点也没达到。贵刊就按照原来一期一期的顺序，去掉广告，封面(底)一换，"订"起来就OK了!?真的OK了?为什么不把这半年内的每篇文章按照栏目分类后，统一编上页码(而不是保持各期原有页码)。比如"闯关族的家"，'98年1—6期的就全在一起，找的时候多方便！当然，"游戏新闻眼"就不能采用"近日"，"不久"等词语，一定要具体一些，比如"×月左右"，"×月×日后不久"等等。最好再在每篇文章注明原来刊登的期数，这才的确是为广大闯关族着想。

2. 是合订本的收藏问题。无疑，合订本的封面/底及内文所用的纸张，都是上乘的，可不知为什么有的彩页被无情的剪掉了。中间的大彩插，大墙画廊彩版，……(既然大墙画廊黑白版都有，单把彩版剪掉了，彩版中也有不少精品哦！难道这些就不是"杂志的历史，游戏的历史"？

3. 还是关于"中国电玩榜"选票的问题。干什么投榜的票要加些评刊的内容?评刊是评刊，投榜是投榜，做到"两表分立"！再多加一个评刊表不就行了?!

4.《'96格斗天书》我有一本原版。但很遗憾，由于经济问题，少了一本终结版。现在已98年下半年了，就连格斗之王已出了'97KOF、'98KOF了。能不能在《'96格斗天书·终结版》的基础上，加入97，98两年中新的2D格斗游戏，(去掉'96格斗天书中的3D游戏)，编一本《'98格斗天书》或《世纪(即2000年)格斗天书2》。

5.《'98增刊》比起《'97》又是一大进步，特别是那个"首领角色列传"，我十分喜欢。只是少了《'97KOF》的BOSS大蛇，明年的增刊能加上就好了。在"陪我们成长的家伙们"中，应加入一些黑白原稿，原画设定，减少象草雉京耳熟能详的那几幅。个别大墙画廊中的画也应加进来，比如'98.4《电软》彩页《大墙画廊》中的八神那张。

四川资阳　吴彬豪

从杂志呱呱坠地，到如今亭亭玉立，杂志的风格确实变化不小，无论从信息量、印刷、质量上都有明显程度的提高。但我总觉得杂志离我们远了，再没有从前那么亲切了。如果杂志只注重业界新闻的报道，精彩游戏的介绍，大量广告的刊登而忽略了读者的感受，不采纳玩家的意见，那整本杂志就会像一块无生命的写字板，只能写些陌生的符号，供一些深度近视的专业人士内

部交流。杂志的本质不就丧失了吗?

要知道,贵刊刚刚发行时,大陆的游戏业界还是一片空白,如果没有我们这些铁杆闯关族咬紧牙关,勒紧裤带地支持,没有我们满腔热诚的希冀,贵刊怎能顺利成长,大陆游戏业怎能“开糊”?富了不能忘本!贵刊的成长是建立在广大玩家信任与支持的基础之上的。贵刊应该是游戏迷们的杂志,而不是游戏的杂志。我们不能只要精美的彩页、华丽的词藻、详实的攻略,我们更需要广泛地参于杂志之中,参于游戏文化之中。贵刊应是游戏业与游戏者之间的桥梁,应该是闯关族的家!而遗憾的是,贵刊正在慢慢失去这项荣誉。

既然游戏是一种文化,它就更需要人们广泛地参于,游戏怎能失去玩家?平心地说,贵刊正是国外游戏业迅猛发展,大陆游戏业长期空白与大陆广大闯关族日益增长的游戏文化生活需要之间的矛盾的产物。你们应该是这个矛盾的调和物,所以在处理这个矛盾时,你们怎能摒弃广大闯关族呢?希望你们能正确认识到这一点,多让读者参于进去!就此问题,本人提出几点拙见:

1.“闯关族的家”应该扩版。这是整本书的精华之所在,是读者参于游戏的一种好形式。难道不应该办得更丰富、更有趣、更图文并茂一些吗?

2.长久消失的“电刑室手记”应该复活,并增大其HP值。这个栏目总让人读起来倍感亲切,为何不办了呢?

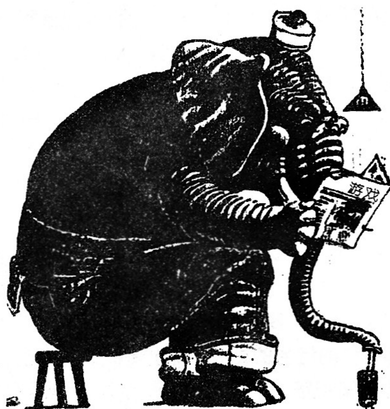
3.我十分欣赏龙哥的那句话:游戏迷必是漫画迷(也应是动画迷)。所以“三栖人”这个栏目应该重办。我一向十分欣赏这个把多种文化融于一炉的栏目,这对增长广大玩家的知识,有着很重要的作用,而且许多闯关族早已强烈要求重办该栏目了,为何杂志社始终无动于衷呢?

4.诸如“编辑部故事”(漫画版)之类的短篇漫画,也不应该从杂志上消失。这的确是一剂好的调料,不仅将杂志调得五味俱全,也能让读者倍赏口福。

5.强烈要求增加如“论坛”类的栏目。这种栏目既可刊登专家或诸位编辑的专业化论断,也能刊登玩家独到和有见解的想法,这对推动游戏业发展,深入游戏文化有着不可低估的作用。以前贵刊上有许多论文,其观点鲜明,论述精辟总能引起读者的共鸣或在读者中掀起大波澜,激发他们的热情,促使他们道出心声。可如今杂志上多的只是游戏的介绍,这不是又要偏离正轨了吗?

6.Game Bar办得很好。但其意见与评分均为某一编辑所为,难免主观片面。我认为应该在每一期Game Bar上刊出下一期所要评价的几个软件,让大多数读者参与评论与评分,并由杂志社汇总、精选,用以前讨论的方式刊出,更客观、更全体。

7.“大墙画廊”虽办得好,但不精。有如一位玩家所说的“缺乏精品意识”。重创意固然重要,但表达也是必不可少的环节,画技实在拿不出手的根本无须刊登。



给谁编的杂志?

8.贵刊不介于商业活动这一点我十分欣赏,并非每一家杂志社都有这样的胆识和魅力。但我国游戏业的发展也离不开各方面的赞助及各种形式的经济活动。希望贵刊能作为商业社会的一种媒质,使中国游戏业步入商品经济的正轨,步入社会主义市场经济的正轨,真正建立起“有中国特色的游戏业”!所以贵刊也不必“自绝于人民”,可以利用自己的传媒优势,做一些国外游戏产品进入中国的中介。实际上,游戏商业化的发展,对贵刊的成长也有利,不是吗?

武汉汽车工业大学　铁杆玩家　姚毅

前几天好不容易“抢”到了一本《Game Boy特辑》,读了二遍,感觉不错,所以写信谈谈看法。

首先,它的外包装不错。GB本来就是小巧的东西,而《特辑》必然也要小巧一些,拿着书有一种舒服的感觉,封皮的小姑娘也挺可爱,再加上封皮的白颜色,简直是一“本”Game Boy。(Game garl?)

无类在前言中对GB的简评,就是《特辑》出版必要的最好理由。确实,GB的拥有者不计其数,软件也不计其数,“在次世代机声光化电的夹击下毫无衰落迹象”。这样的影响力,国内以前竟无一本有关GB的书,实在是怪事。贵刊及时出此书真是明智之举。

全书介绍了近十年内的各类软件,真是废(费?)了一番工夫。从中可看出贵刊办事的认真、负责。不过其中也有些敷衍塞责的地方,如:P25——魂斗罗精神Ⅱ的图片与P35——魂斗罗的图片毫无二致,难道游戏中也一样?类似的还有P28——机器战警2的图片与P53——机械战警等。廓主曾说过:“读者不是盲目”,像这样明显的错误,怎能出现在《电软》杂志社出的书上呢?

再者是攻略,笔者举个例子,就一目了然。如:风来的西林攻略:“这一次,浪人西林随着同伴**コツパ**来到了月影村。沿途中……从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。……今年轮到少女**フミ**……此时少年**ナギ**挺身而出,只身前往魔窟营救**フミ**,但……所在的巢穴营救**ナギ**,**フミ**还有同伴**コツパ**……”请问:“这同伴**コツパ**、怪物**オロチ**、少女**フミ**、少年**ナギ**”怎么念?难道像我老爸念“中英文”一样念“中日文”?这一直是《电软》中一些攻略的毛病。在艺术性上,梦见岛的攻略还凑和;在实用性上,西林的又不错。我认为,两者结合才是无懈可击的攻略。无类应懂些日文吧,只需在一些道具或地点、人名的中文后加上日文对照就行了(像口袋妖怪攻略一样)。而事实上没有。再者,攻略数目太少。像隐忍五代,热斗KOF'98等一些好游戏,不应没有攻略啊!

对《特辑》评头论足一番,说的尽是缺点。我觉得说优点无非是三个字:好,很好。下面我对《特辑》进行了一个综合评价:

实用性:A	攻略:B	纸质:A
游戏介绍:A	珍藏性:A	图片:A
秘技:B	艺术性:B	

吉林市　金峰

标准机迷守则

A 真心热爱电子游戏

B 热爱自己拥有的主机,象球迷无条件热爱自己的球队一样,不喊自己的主机“下课”。

C 不随便贬低自己没有的主机。像球迷尊重客队一样。

D 玩物不丧志。真正“牛×”!

E 对先进的机种有执着的追求

F 玩游戏有耐心

G 精通各类型游戏,练成绝世武功

H 每月买《电子游戏软件》

辽宁辽阳市　李星明

龙哥热线

●龙哥你好。我的PS主机最近用了一种透明震动手柄，键是银灰色的，无ANALOG摇杆。只玩了半个小时钓鱼，突然手柄震个不停，无法操作，再换上其他手柄，也是无法操作，后来发现插在主机上的两组记忆卡的游戏记录也全没有了。我问别人，人家告诉我说这透明手柄是组装的，因为手柄从主机摄电量过大造成主机故障，但不知是哪里的故障。龙哥拜托你帮我分析一下，务必答复(天津市和平区贵阳路天兴里热锅上的蚂蚁吴泉)

这就验证了非原装货的可靠度。一分钱一分货不一定正确，但原厂货最可靠这个真理，有些玩友是坚决不信的。龙哥最怕瞎设计乱制造的仿制品了。高科技的周边不是随便就能生产的。哪怕是一个震动手柄。吴玩友，通过这次深刻、惨痛的教训，如果让你再选购一次手柄，你还会不会因为价格问题而犹豫呢？宁可不买也不能将就，否则，造成的损失就不止是一个手柄了。

●从贵刊排行榜上发现98在日本不太火爆呀？(河南 徐晓虎)

虽不像我国这么火爆，但也不至于不"太"火爆。现已上榜。

●每每看见类似"世嘉公司将放弃土星"这类的语句时，我总会不由的打个冷颤。如果世嘉真是这种"过河拆桥"的行为的话，我等土星迷对SEGA招牌心灰意冷(上海杨浦区国和路 曹奇)

"放弃"是指主机不再生产，但对游戏还要支持一段时间罢?这里告诉大家:SFZ3唯PS下月见，98、VF3TB+明确在DC推出。

●①SS新机推出后，SS是否必死？②像月华、METEL SLUG2等游戏怎么不给SS移植？③ZERO GUNNER为什么在MODEL2上制作，彩京难道是SEGA一员？④像真侍魂这样的作品为啥只给PS不给SS？难道我最喜欢的SNK也要随大势(上海 ZJK)

①我国未必②要移植的话也是PS③作为NAOMI的冲锋队员，彩京还要在MODEL2上推出一款射击"PILOT KIDS"④当然了。

☎无责任留言小看板

●一位着急的读者："每当我在晚上玩SS的时候，常会被蚊虫叮咬。有时候甚至咬出像一元硬币那么大的包。请问龙哥，若我将来买了'蚊香'之后，情况会否有所改善呢？"

"嗯……可能会有一些改善，要知道最近传播'电玩热症'的致病因素较多，特别是SS、PS病毒的指数已急剧升高。请电玩国民注意。除了要注意屋内外积水容器的及时清理外，记得使用日本进口的高级蚊香。"正在卫生署门前贴公告的署长龙哥留

"那样太麻烦了，且烟熏火燎谁受得了！不过，如果有谁买了DC牌'蚊香'并把它送给我的话，我会每天到他家帮他打蚊子的。"觉得自己有了"蚊香"就比蚊香更有效的天师留

●想不到电玩合众国挥泪送DC以来，区区十台便引起如此大的骚动。看来我只好牺牲小我，带走那十台DC以恢复国泰民安。"凡事都为别人着想的原始人柯南大义懔然留

正在替别人拍蚊子的人："有道是为善不欲人知。上面那点，本天师早就从全世界、全宇宙的秩序与安全两大方面着想过了！"

龙哥："然后呢？"

无责任留言小天天："八成他也要牺牲一下'小我'，然后带着那十台DC隐归山林去修炼'双掌击蚊秘技'了"

包打听

●我儿年方九岁，自幼受吾影响酷爱游戏。上学期考了双百，奖励其GB一台，自此刻苦钻研了好几部RPG大作。但当他全力攻略"妖怪口袋(红)"时，已经到了玉虫村，开始找西尔夫之铲时，题就来了。任他打遍所有怪物教练，每人盘问数十次之多，就是无人交出电梯钥匙。我儿现今甚是凄惨，望着手上数十个30级妖怪，就是无处可去。在此借热线一角，望各位GB游戏爱好者不吝赐教。

●究竟DC是多少位？其机能与64位的N64比孰更强？你们怎能以迎合眼前时势而厚此薄彼，降低自我定位来作代价？我们N64FANS强烈抗议贵刊不登N64作品的行为！(东莞虎门读者)

32位。DC更强。看来您也得学学"随大势"。

●请问眼镜电视和投影机的画面效果等情况。请问电视机能否显示800×600以上的清晰度，如DC上的某些画面(重庆郑卿)

眼镜电视突出的只是一个"大"字，因此，比方说它能达到120寸的效果，就算镜片的清晰度极高，它还是不能达到你坐在CAPCOM60寸的巨型格斗机台前打街霸时的那种感觉。投影机或背投影电视都不很适合在家中玩游戏，背投影彩电容易出现"游戏图像挥之不去"的毛病，二者价格均较高。你总不能躺在床上望着天花板用投影机来玩FF7吧？两三万元一台的德国产"根德"牌29寸彩电显示1500线的图像时非常轻松。打机的最好办法是准备一台全新索尼KV系列专用监示器，再买一条原装RGB线则OK。

●龙哥你认为电脑游戏较电子游戏的利与弊是啥？电脑的三维能否达到PS的效果？(绍兴读者)

PC的游戏可玩性很强且中文化普遍，对RPG来说至关重要的剧情能够被玩家知晓，龙哥认为这是PC的最强项，还有像网络方面，几乎只有PC能享受。同TV GAME比较，PC也有不少缺点。永远不要忘记在游戏机面前，PC总是非专业，只能做兼职，PC可不是用来玩游戏的，而是用来做工作和搞科研的。

●①任天堂2000型与索尼PS2发售日约为何时？②64DD何是发售？国内售价多少？其一个游戏所用的碟会不会很多？③PS5502型的PAL画面不如N制吗？(江西读者 刘浪)

①任天堂约在2000年底发售N64后继机，PS后继机最快是2000年。②64DD和PS上的勇7都已明确宣布于99年夏发售。64DD估计人民币八百元的样子，其专用磁碟容量较大，每个游戏只需4张就够了，就和当年超任一样。③龙哥认为N制对N制最好。

●①如何用其他词代替"忠实读者"？②生2日本销量与FF7比如何？唯FF8能破FF7纪录？③哪些栏目有铁入账？(江苏昆山大闲者 王伊浩)

①您是标准机迷兼本刊忠实读者、老朋友，龙哥实在找不到取而代之的词组了，请广大读者上线指教②生2在日本不如太7。未必能破。③家信与秘技无稿费，画廊有赠刊，而其他栏目均有铁。稿费将于采纳后的两月内寄出，请作者安心等待。对于经常投稿之人仕，无论大作有无刊发过，我们力求作到"心中有数"。

●为何不用DREAMCAST作为98增刊的大奖呢？(很多读者)

许多读者都认为要送就要送最棒的，但DC初期还不太成熟，不可能像今天次世代机那样拥有数目庞大的游戏，且软件价格较高。这可是主编确定的奖品哦！另外龙哥认为，可能也考虑到大多数读者还并未购入次世代。如果换作DC，那么中大奖者会不会太过激动，而没中大奖的朋友会不会太过羡幕呢？次世代机就没有这些麻烦。游戏还是多些的好。

大墙画廊

SHADOW PHOENIX

第 43 期

秋风无力地吹拂着萧瑟的天空，弥漫在周围的都是些消极的气息，难道 1999 这个世纪末的绝唱真要在这正在崛起的都市中奏响吗？近来总感到莫名的空虚和无奈，心情总像北京的天空一样好象始终被什么所掩盖——不再清澈……但要在这里“传染”给朋友们未免太过 unfair。又是去年那句老话：要说的话太多，不如相对沉默！

——廊主 SHADOW PHOENIX

▶在蒸汽弥漫的工厂中夹杂着几只蝙蝠的翩翩飞至以及前景主人公那俏皮的女孩模样似乎瞧不出来她能如何暴走？！

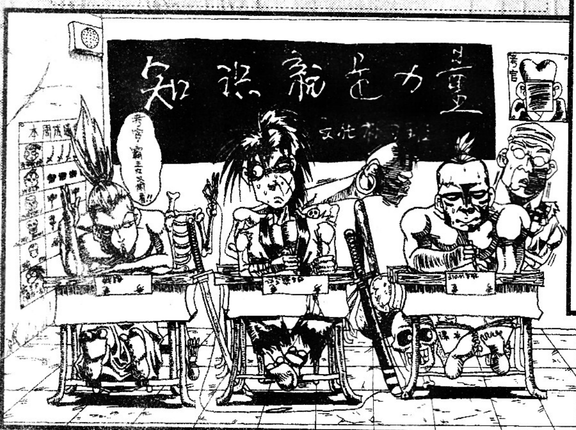
（『廊 POWER』:★★★）

▼画面缩得太小，不能将精髓表达清楚。如果某一天在游戏世界中驰骋的格斗家们能够坐下来学习，那该是一件多么令人欣喜的消息啊！

（『廊 POWER』:★★★★）

▼你说因剧情需要七枷社才把夏尔米搂入怀中，那画稿背面的我被安迪倒吊起来是为啥呢？是因为你对我这位盖世英雄的妒忌吧！

（『廊 POWER』:★★★）



▲《知识年代》 北京通县 侯志



▲《METAL SLUG2 之暴走 Eri》

西安 肖风



▶《不思议的爱情故事》

上海 王似柽

▼到了《'99 KOF》推出时也许草雉京会否暴走才能明了，总觉得他这般模样似曾相识，是谁呢？

（『廊 POWER』:★★★）



◀《桔右京》 郑州 席滢

席滢，生于 1980 年，对漫画情有独钟，现在目标是出版自己的漫画单行本，拥有很多支持其的读者。

94 年 4、5 月《画童》上刊载处女作《爱的毁灭》；

96 年 4 月起，长篇《永不放弃》连载于《少年漫画》；超短篇《现代校园》刊载于《少年漫画》；

97 年中篇古装戏《永远》刊载于《少年漫画》。



▶《KOF 暴走草雉》 天津 张亮

『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之二

Q版主人公

这家伙用了十成功力

呜……好痛……

其实他半点功夫也不懂

是哪个家伙干的？

鬼爪杀手之超起式

追！

波动拳

嗖！



第二次"还我河山"也来啦，这次登刊的两幅作品，各有千秋（两图廊「POWER」：四星）。由于版面有限，故画廊本身的内容有所减少，赏也暂时不颁了，SORRY！

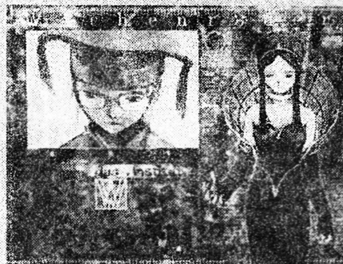
☆画廊接力行动FILE~2~:《格斗之末2》海南万宁 吴坤男(上图) 郑州 朱卫强(下图)编绘

(待续)

GAME BAR

制裁之旅（WACHEN RöDER）

机种 SS 厂商 SEGA 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



肯定是大作！看到宣传后给我的感觉是非买不可。发售之后，更是欲罢不能，但突然的结局使我吃了一惊，因为它……它太短了。

可以说，这张碟最值的地方便是其中的CG动画，如果不是亲眼所见是不会相信这是土星做出的，即使与《铁拳3》比较也不弱。很惊讶的是，如此风格的作品竟然出自世嘉之手。超独特的世界观加上个性化的人设，可以说在如今的SS软件群中，没有一个可以与之相比的。游戏的系统很大程度上参照了《皇家骑士团Ⅱ》，而又让人感觉颇似《光明Ⅲ》，反正是很杂，让人感到有点不伦不类。

优点十分明显，缺点也显而易见。画面方面，交谈可以说是完美，但一战斗，SS特有的老毛病又来了——粗糙。明显，即使用超任的《皇Ⅱ》与之相比，这部作品也强不了多少。一使用“装器技”就更加明显，动用了光源本身不错，可反倒弄得人人身上像带着电灯泡一般，让人感觉还不如没有。人物动作僵硬。而“超装器技”在使用时反倒不如“装器技”来得迫力，让人觉得制作上的不认真。

故事本身不错，可地图太小，老是在几个“都”之间来去，让人遗憾。前面提到了，本作实在是十分短，甚至用一天工夫就可翻版。难度方面，本人称之为“幼儿园游戏”，没有什么脑筋可动，战术上也几乎不用多思考，实在是让人失望。

绝对的初学者游戏。CG值得一看，效果超越《武装鹫狮》。

——北京　杨帆

角　色：9	原创性：5
画　面：6.5	上手度：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：6
操作性：7	总评价：6.34
玩此游戏时间：不明	

巴洛克（BAROQUE）

机种 SS 厂商 STING 类型 RPG 媒体 CD－ROM



如果说《巴洛克》是RPG的话，那么《DOOM》应该也算入此范畴了。也许是笔者未能将之穿版，但无论如何这部“RPG”实在有点名不符实。其实，若将第一人称视点变为普通平面视点后，《巴洛克》可说是部十足的A·RPG。但，面对现实后还是玩不出什么RPG的味道。

先说说CG。看过《武装鹫狮》CG电影卡版和近期世嘉巨献之作《制裁之旅》的玩家，一定是对其超一流的水准惊叹不已的，尤其是《武装鹫狮》电影卡版的高清晰度佩服得五体投地。似乎不加卡SS很难有高清晰的表现（《制裁之旅》略有“小米粒”），但《巴洛克》的出现可以说打破了这一规律。其超清晰度恐怕《武装鹫狮》都略有不如，可见公司的技术力。SS玩家再次一饱眼福（先前有《武装鹫狮》、《格兰蒂亚》体验版、《制裁之旅》、《光明3第一部》）。进入游戏，全3D的场景制作更见真功，虽近景仍有明显马赛克，但做为SS的三维画面可说是一流的。操作方面十分真实，唯有持剑斩妖时稍觉不够爽快，但也很令人满意啦。与《制裁之旅》类似，同样是谜一般的世界观，似乎空气中都是鬼怪的气味。系统十分简单，易上手。但一旦进入神经态，则经常出现手忙脚乱、顾前顾不上后面的情形。可见其难度不低，大约与《武装鹫狮》一代差不多，唯有勤练方可解救。道具的运用更是进程的关键。

总体，十分有水准的作品。打过《武装鹫狮》二代并通版的玩家应该挑战此作。“DOOM”高手不容错过。这也许又是一款对高水平玩家的等级评定游戏。挑战自己，绝对大作。

——北京　风林大师　杨帆

角　色：7	原创性：6
画　面：8	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	投入度：8
操作性：8	总评价：7.99
玩此游戏时间：不明	

光明力量3·冰壁的邪神宫

(SHINING FORCE 3·冰壁の邪神宫)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD-ROM



好容易等到了第三集,心都已经累了。

说老实话,由于这三步曲的发售时间实在间隔太长,对于前两集的内容,笔者已经差不多想不起来了。时代在发展,技术在演变,原本觉得还不错的画面和追力的魔法镜头,现在也觉得一般和虚假了。

"SHINING FORCE 3"整个系列之中,比较能够吸引人的,还是战略战术方面。对于情节,说老实话是不能令人满意的。这恐怕与拖沓的节奏不无关系。此外,主角过多,背景相互关联但又十分凌乱,这些都是这个游戏需要改进的地方。

"冰"一集中最激动人心的当属最后三位主角与魔王的大对决,这一幕方使人感到SONIC公司的大手笔所在。相信能够顺利获得最后胜利的,对这一战的印象一定非常深刻。

相比较MD版的"光明力量"和"光明力量2",土星版的"光明力量3"算是比较差的,这也许和土星是一个不成熟的机种有关?希望能够在"梦工场"上看到出色的"SHINING FORCE"新系列。

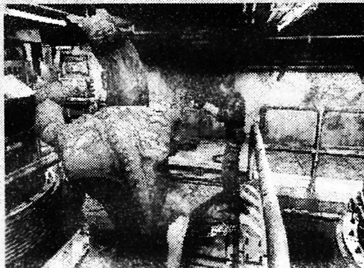
——KEN

角　色:7	原创性:7
画　面:7	上手度:7
音　乐:7.5	移植度:——
情　节:7.5	投入度:6.5
操作性:7	总评价:7.06
玩此游戏时间:25小时23分	

生物危机2·振动版

(BIO HAZARD 2·DUAL SHOCK VER.)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG+ACT 媒体 CD-ROM×2



基本上,这个"振动版"可以算做是"生物危机2"的一个"补完"。总体的水平和版面没有大的差距,对应振动手柄之后,那种刺激与惊栗的感觉得到了进一步的加强,实在是不可多得的佳作。

"生物危机"系列创立了一种全新的AVG模式。这种模式依靠着次世代主机的机能,已经被发展到了一个比较完善的阶段。事实上,除了PS的"BH"系列之外,SS的"深海恐惧"也是这个模式中比较出类拔萃的一个作品。

"生物危机"比"TOMB RAIDER"出色的地方,在于解谜要素较多,而且合理。"TR"似乎过于倾向于动作性,尤其是"TR2"更甚。此外,情节、画面也是CAPCOM能够出奇制胜的主要原因之一。"BH2"在游戏中使用了大量的电影手法,更充实了游戏的震撼力和感染力。这种手法在KONAMI的"METAL GEAR"中也有运用,已成为日本AVG的一大特色。

——SONIC

角　色:8	原创性:9
画　面:8	上手度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:8.5	投入度:8
操作性:7.5	总评价:8.13
玩此游戏时间:3小时15分	

SD高达·G世纪

(SD GANDAM·G GENERATION)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 CD-ROM



对高达实在是有些厌烦了,如果不是编辑执意要求的话,也许根本不会来写这么一个东西。道理很简单,对BANDAI的作品已经失望了。

自从与世嘉分手之后,BANDAI的作品质量是每况愈下,到现在已经是惨不忍睹。除了"机器人大战"这个系列还有一些大作的模样之外,"高达"——尤其是SD版的高达,无论在情节、画面、还是战略性方面,都堪称劣作的典范。

BANDAI手中握有大量的动画版权,却不能制作一个令人满意的动画游戏,这确实是让人感到遗憾的地方。它的作品始终处于一个较低的层次——无论对于玩家的年龄还智力水平来说都是如此,这也是它越来越不能够讨好层次日益提高的大陆玩家的原因。

阻止机器人游戏在大陆发展的另一个原因是没有卡通片的紧跟。一部"灌篮高手"使玩家对SLAM DUNK趋之若鹜,如果有"高达"播放,想必BANDAI不会如此孤单了吧?

——KEN

角　色:6.5	原创性:6.5
画　面:7	上手度:6.5
音　乐:7	移植度:——
情　节:6	投入度:6.5
操作性:7	总评价:6.63
玩此游戏时间:18小时57分	

暴烈刑事2(DYNAMATE DECO 2)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 3D-FTG 媒体 MODEL 2



在MODEL 2上展现出来的三维格斗,不知为什么不用MODEL 3。

对于"暴烈刑事"一代,玩家有着褒贬不一的看法,那毕竟是第一作,而且ST-V基版的实力大家也心里有数。而对于这个"DYNAMATE DECO 2",就是完全一致的肯定了。

游戏的画面细腻不必多说,对于动作游戏最关键的两个要素:爽快感和技击性,二代作品都表现的非常出色。主角的招数繁多而且实用,动作逼真且残酷,招数接触之间的感觉和音响效果都做得相当完善,是一个值得多投币的街机游戏。

细细回想起来,游戏中有不少动作、场景和人物设计是似曾相识的。其实也很自然,AM 1就是当初"BARE KNUCKLE"系列的始作俑者嘛!"DYNAMATE DECO"实际上就是新一代三维版的"BK"!希望它能够给已经颓丧到低谷的过版动作游戏带来一些新鲜和活力。

——真宫寺

角　色:8	原创性:8
画　面:8.5	上手度:8.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:6.5	投入度:8
操作性:8	总评价:8.45
玩此游戏时间:1小时30分	

游戏点评

SNK 的几大"罪状"

文/北京　恶魔猎人

SNK 的格斗游戏，普遍存在着一个最要命的问题：就是难度过于弱智！在这里我并不是说它太难或者是太容易，而是说打固定的人物居然普遍存在着那么几种"秘技"，只要此技一出，通常都可以大获全胜。甚至通盘都有效，这不是弱智是什么？！

下面就分别列举一下 SNK 几大著名格斗游戏里面的这种现象，另外这些游戏还有它们所"特有"的"令人作呕"的弱智之处，待我一一道来：

《饿狼传说》系列：SNK 自以为"独创"的线移动，是游戏的最大"弱智点"，记得当初还玩得挺带劲，结果碰上一"君子"，此公在设法赢你 1/3 的体力之后，就在两线之间跳来跳去，滚来滚去，一直到时间耗尽为止。您说这还有法玩吗？！在后面的某一代之中，居然出现了"乱舞"系的技巧——顺序地按一系列的键。唉，我们为什么要背下来这么难的东东呢？看来可以相提并论的"弱智技"只有《铁拳》的"十连技"啦！游戏的"绝技"：损血，然后连放超杀基本都可以获胜。

《世界英雄》系列：此游戏当属格斗游戏的最大败类，我曾亲眼看到一君使用风魔，使用发镖、升龙拳、发镖、升龙拳、发镖、升龙拳这样的战术，一直到通关！可怜而又可爱的敌人居然总是在同一个地点"老老实实"地跳过来，真是令人"叹为观止"。颇为得意的此公竟然还念念有词曰"出程序了"。看来这个程序还真的"很不错"。

《龙虎之拳》系列：又一"大失败"的作品，虽然人物超大，巨有魄力，然而确是一个"反应迟钝"的玩艺。一玩就可以感觉得到。游戏中的"气力槽"，似乎是一个很有意思的设计，其实让人非常不满。尤其是看到坂崎良再没有气的时候发虎煌拳的时候，总是让人想起那个"丹"的"我道拳"来。丹是不是弱智，我想没有异议吧？游戏"绝技"之一：坂崎良：没有气的时候不断地发"飞燕疾风脚"，就可以干把对方耗死。(可惜我常去的游戏厅的摇杆不太好用，否则说不定我也能这么玩到头呢！嘻嘻！)

《侍魂》系列：这是 SNK 能说得过去的少有的作品之一，尤其是《真・侍魂》还算比较严谨，然而其中仍有一些极为不合理的地方：桔右京：连续用"燕返"，敌人靠近的时候就使用轻的"残像踏前斩"接蹲下中斩。此属极为无聊之技，我曾看到一君因连续数十盘用该法获胜（那个和他对战的人真可怜……)，最后导致的结果也令人发笑：真人快打。在《天草降临》中出现了 14 连斩，虽然看上去很"过瘾"，但是损血极少，使人怀疑 SNK 究竟是在"卖"连续技还是别的什么，更加无聊的所谓"99 连斩"更是对机器有效而对活人无效的"超弱智"技法。嗯，可以和丹的"必胜无赖拳"相媲美吧。

不能不提的是 SNK 的《KOF》系列，这个游戏不能不说是创新，可是他对初学者来说又始终是这么的难呀！而不少《街霸》老鸟更称之为"赖皮技大集合"、《'9X 赖皮技之王》等等。"95KOF"：草雉的"暗钩手"加上"琴月阳"、"96KOF"：麻宫雅典娜的"凤凰箭"，陈高限的"铁球旋转"造成对手防御崩坏、"97KOF"：暴走八神庵等等等等之流，无不是赖皮技的绝佳体现。该系列游戏也"代代相传"了"无限连击"这种东东，机械单调的手法，要不停地使用，我看有这种劲头还不如去练习打算盘。

SNK 的另一大通病就是 BOSS 变态般的难：招法有效距离超大而破绽极小，然而只是如此也就罢了，关键是活人用起来反而非常的不好用，因为出招的方法过于麻烦了。不过也有例外，比如说那个"大蛇"。"真・侍魂"的罗将神，"96KOF"的盖尼兹，《饿狼传说》的吉斯都是赖皮 BOSS 的典型。

说到操作上，SNK 还有一个"喜新厌旧"的通病，拿《饿狼传说》的主角来说，特瑞的"碎石踢"一会儿一变，让人摸不到头脑，还有这一招为什么从开始使用脚攻击而到后来变用手啦？安迪的招数也变化多多，开始的"升龙弹"还是下到斜上，后来变成了下到前，又后来呢？流于"俗套"啦！这些变了都不论罢，居然超杀的方法也要变，变来变去，究竟是说明 SNK 意识到自己的设定不合理呢？还是认为玩家要"常变常新"呢？

SNK 起名字也是一绝，让人听上去觉得很妙：像牙神幻十郎、二阶堂红丸这样的名字就是如此。这不禁令人想起了武侠小说来：好好的赵钱孙李周吴郑王不姓，偏偏就要姓"南宫"、"西门"、"东方"这样刁钻古怪的东东，好像只有这样才能有几分"侠气"一样。隆、肯、春丽这样土的名字(隆难道就是紫龙，而春丽则是他的女友？升龙拳难道就是庐山升龙霸？)并不影响他们的"人气"。然而令人不满的就是好端端的中国人为什么非得叫"麻宫雅典娜"这种"不日不洋"的奇怪名字(编者注：雅典娜实际是日本人)，甚至让人摸不到头脑的"椎拳崇"呢？

还有非常重要的一点，就是为什么 SNK 在国内如此地流行？甚至我们的《大墙画廊》栏目被 SNK 角色所充斥。其实原因除了 SNK 人物非常有个性，极"酷"(我们是玩游戏呢还是追星？)之外，最重要的原因就是 SNK 的 NEO・GEO 底板存在着大量的盗版，所以十分廉价，老板么自然乐于使用啦！而 CAPCOM、SEGA 的 CPS2、CPS3、MODEL2、MODEL3 都是经过加密的，难于盗版。成本高，老板当然不愿意了，所以我们在游戏厅里看见这些游戏多半是用 SS 改装的，这样的玩艺在家里玩玩还可以，但是上不了台面呀！玩家们都不吃这一套，所以……

说了半天都是 SNK 的缺点，但这并不代表作者不玩 SNK 的游戏，知之才能论之，才能恨之爱之嘛！愿大家能共同讨论。

史克威尔在退步?

文/江苏镇江　张元

史克威尔，全日本最受欢迎的软件公司，进入次世代以来似乎也进入了"游戏一个比一个漂亮，游戏性却越做越怕人"的"怪圈"。这些人说得有板有眼，还动不动祭出"超任时代的史克威尔，……"的怀旧词句来抨击今日史氏。只不过笔者相信，这些"批评家"若玩"最终幻想"的话，绝对不会舍《FF7》而玩《FF6》的——除非7代已被打穿或是他根本没有PS。

我们不妨从史氏做得最多、卖得最好、也最受某些人抨击的RPG开始平反吧。RPG里有些什么?画面、音乐、剧情、角色、自由度等，主要的就这么多了，一个一个说起吧。

画面、音乐就别比了，目前的RPG画面没有人能和史克威尔的比肩，音乐也一样，这是许多人都认可的。

竟有人称《FF5》和《FF6》是系列中最强的——因为剧情最佳(?)!5代和6代的剧情真的比7代的好吗?5代是靠众多人物的死亡构成了悲壮的史诗，6代除了整体气魄的宏大与角色间的情感变化之外甚至没有给人留下太深印象的地方。而《FF7》的故事则更曲折，更加吸引人，并且获得日本97年度最佳剧情奖。《FF5》中死了那么多人也没有艾莉丝的死亡那么震撼人心，角色们曲折的人生经历、同伴之间更丰富的感情变化也是《FF6》中所没有的;"我们乘坐的列车是不能在中途停下的!"这句口号也成为了《FF7》的象征之一，点明了整部作品的中心，让人回味深远。记得95年某期杂志《电子游戏是一门艺术》一文曾经称:电子游戏的未来在于一大批取材严肃的正剧或悲剧，能打动千千万万成年人的心;而这样的游戏出现至少要等十年。很遗憾，两年后的《最终幻想7》已经达到了此境界;而完全脱离Q版、以爱为主题的《FF8》显然就是冲着成年人来的!

角色形象也在改变，克劳德、斯考尔和艾莉丝等人的气质是洛克、蒂娜、克鲁诺他们比不了的。这些角色的人气度之高从另一个侧面说明了剧情也在更好地烘托这些魅力十足的角色。

史克威尔作品的自由度一向极高，从《FF7》到《寄生前夜》都有不少分歧点与隐藏物品，不看攻略一遍绝对不可能100%打穿，这也是史氏游戏性的一部分。《DQ7》出来后你能十几个小时打穿吗?只怕练级就要练十几小时吧!史克威尔的RPG进入次世代后又一个优点就是:无聊乏味的练级减少甚至没有了。

实际上，史克威尔做游戏向来就注重游戏性。连GAME ARTS这样的二流公司做个"追求游戏性"的《格兰蒂亚》就被夸成那样，史克威尔的游戏性再做不好的话，索尼早就连同其台柱一块儿垮掉了。

《最终幻想·战略版》被称为抄袭《皇家骑士团2》的作品，可抄袭出来的东西几乎比原作卖得还多!

《前线任务2》卖了50万之多;世嘉用三部《光明力量3》来骗钱，头两部加起来也才卖了25万……

彩京等厂商应该自惭形秽，辛辛苦苦移植的街机STG还不如史氏业余搞出的《第一猎手》受欢迎。

不管从哪个角度去看，史克威尔都在进步。从《TOBAL No.1》里的方块人到《神佑擂台》中几乎无棱角的克劳德，从略显模糊的《FF7》CG到《FF8》中清晰无比的片头，从《FF7》的哑剧到《武藏传》里天真活泼的人语，史氏在硬件机能改变的同时，自身也在不断探索，不断进步。

"史克威尔游戏越做越差"恐怕是有人捏造出的观点吧?这些人拥戴自己心目中最高的世嘉，见到土星不争气就想尽一切办法拆索尼的台，不惜损人利己（利己了吗?)。别忘了，95年那时候也有人狂热拥护世嘉，不但大骂超任主机及游戏、任天堂公司乃至日本国民（当时世嘉以美国市场为主)，还把土星形容成了一台"读盘速度与卡带无异"、"拥有64Bit级的机能"、"做《侏罗纪公园》里的CG特技效果都绰绰有余"的强劲游戏机(SGI工作站?)。以上事件早已成为笑柄，只希望这类事件不再发生了!

希望不再……?!

编者按:自从本栏目增设了讨论之后，很多玩友都参加了各个论题的讨论，而且一开始就观的非常激烈，虽然有些地方不免偏激，但并未出现主观臆断，也没有出现偏执狂般的胡话，双方摆事实，讲道理，各持己见，这才有助于玩友吸取多方意见，提高大家对电玩的认识。由于版面有限，不能将所有的投稿一一刊出，望大家给予理解，同时也希望大家继续参加讨论。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、SQUARE的游戏越做越退步。

2、现在买"SS"主机算不算合适。

3、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

4、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

5、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层，"非电玩迷"阶层并不多。

GAME SOFTWARE

GAME风[illegible]

12

（次世代天空）

VR战士3TB(DC)

世嘉拉力2(DC)

哥吉拉时代(DC)

疯狂企鹅(DC)

生物危机之代号维罗[illegible](DC)

能量宝石(DC)

恶[illegible]灵魂[illegible](SS)

光明力量III[illegible]冰壁[illegible]邪神宫(SS)

《[illegible]ZERO 2》[illegible]C连技(SS,PS)

三国志VI(PS)

快刀(PS)

（天堂任[illegible]）

风[illegible]　月影村的怪物(GB)

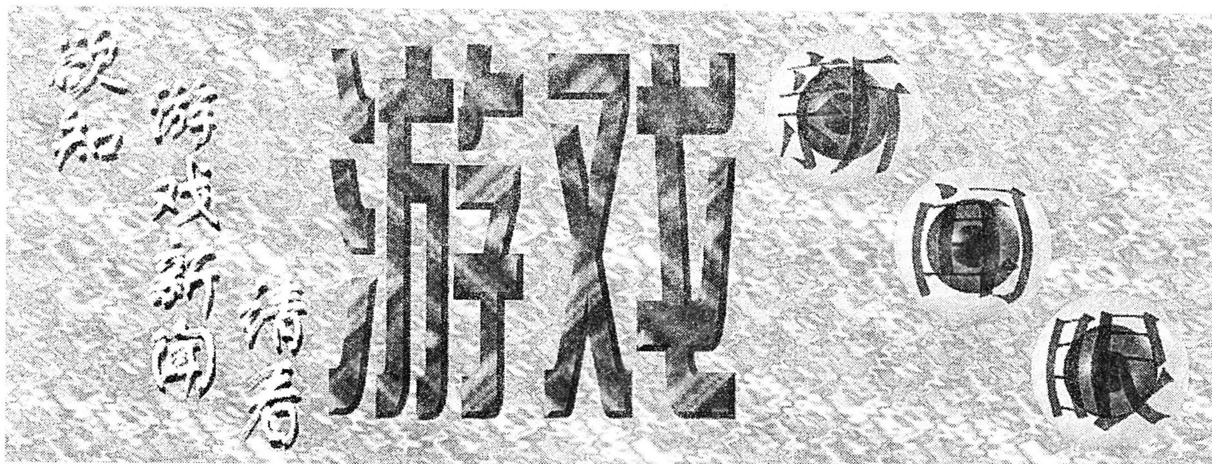
（[illegible]天书）

《[illegible]2饿狼传说》连续技

《KOF98》隐藏人物出招

《KOF98》[illegible]浅析

电子游戏软件





史克威尔洛杉矶分部重组

本刊美国专讯（记者：KEN）　史克威尔在美国洛杉矶的一个分部“LA FMV STUDIO”最近有了重大的人事变动。该分部是由两个部门所组成的：FMV 和游戏制品部门。

SQUARE EA 有限公司的官方发言人今天证实了有关该部门人事变动的传言，并同时发表了该公司总裁 JUN 有关此项变动的讲话。讲话全文如下：

美国史克威尔决定对人员编制进行重组，其中较大部分将影响到洛杉矶工作室（编者：即 LA STUDIO）。在过去的几年里，我们的父公司——日本史克威尔总部曾经直接将很多重要的游戏移植工作交由 LA STUDIO 来完成，但是鉴于各式各样的原因，这样的情况将不会再发生了。显而易见的，在没有游戏可以制作的情况下，也就没有存在 FMV 小组的必要。当然，这样的人员变化对洛杉矶工作室来说有较大的打击，但是对史克威尔整个的制品部门来讲，不会有什么影响。

此项决定将涉及部分美国史克威尔的雇员，其中的一些人员可以选择去夏威夷或洛杉矶工作室的其他部门。我保证所有在这次人员变动中受到影响的员工，在他们未来的求职过程中都会得到史克威尔的帮助。

我可以向各位保证，史克威尔的管理层并非是轻率作出如是决定的，我们也经过了深思熟虑。史克威尔总公司、美国史克威尔、史克威尔软件公司和史克威尔电子艺术有限公司，对这些员工在电子游戏领域为我们带来的贡献表示深深的感谢。

JUN 的话语虽然非常动情，但是 LA STUDIO 裁员已成为不争的事实。这些人员的今后去向值得关注。

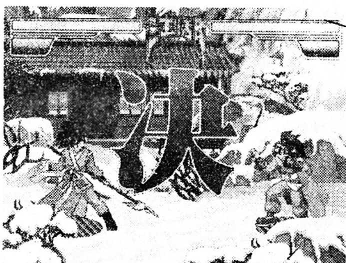
日本史克威尔在北美的正式分支机构有两个：美国史克威尔和史克威尔软件公司。美国史克威尔在夏威夷和洛杉矶设有办事处，史克威尔软件公司的办事处设在科世达美纱（COSTA MESA）。而“史克威尔电子艺术有限公司”则是史克威尔软件公司的分支，被业界称为史克威尔在北美的“脸面”，其举动代表着史克威尔的动向。



国产游戏何去何从
150 类人物会聚“江湖”

本刊讯　十一月一日，深圳金智塔公司和北京“大众软件”杂志社于北京兆龙饭店举办“国产游戏何去何从”研讨会和金智塔公司目前正在制作的游戏“江湖”的试玩会。

“国产游戏何去何从”研讨会是以“大众软件”杂志近期相关主题的讨论为基础的，会上来自游戏制作、电子出版发行、电脑媒体三方面的业者各自发表了对“国产游戏何去何从”的见解。相关的研讨会为国内第一次举办，相信今后关于游戏业的研讨会次数将会增加，也会向更加专业化发展。



研讨会后，参加者试玩了深圳金智塔公司的新作“江湖”。本刊曾经介绍过该游戏，它在 RPG 的基础上加入了电脑中 MUD 游戏的多角色要素，而且游戏中有多达 150 种（不是 150 个）充满江湖气味的角色形象。这次的试玩版据称已经接近完成，游戏预定为 3CD，并预计在年底以 68 元的低价格推出。



老大是『SONY』老二是『NINTENDO』

本刊讯　最近，日本报纸『日经产业新闻』中刊登的日本企业形象联合调查中显示：SONY 公司排名第一，而老牌儿游戏公司 NINTENDO 紧跟其后，位列第二。

本次调查的公司为日本国内的 100 家最具影响力的公司，评比内容包括『产品魅力』、『开发力』、『企业信用度』等诸多消费者关心的项目。最终，以先进数码技术著称的 SONY 以 87 分名列第一，其次依序为任天堂、日清食品、味之素、富士软片、丰田汽车、山叶、华歌尔、佳能、马渊马达、本田、岛野钓具等等。

这项评比显示，在金融风暴的影响下，游戏业所受到的影响没有其他行业大。反观国内，仍有很多人认为游戏业『上不了台面』、『难登大雅之堂』，主管部门也没有意识到这项产业的巨大潜力。



这世界变化快，我真是不明白！ 南梦宫将使用 NAOMI 互换底板？

本刊日本专讯（记者:KEN）　来自日本的消息表明，南梦宫的新街机底板（即业界流传已久的"SYSTEM 13"）将很有可能与世嘉的 NAOMI 完全兼容。

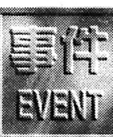
据称，NAMCO 的新底板也将采用日立 SH－4 和日电的 POWER VR2，而这两块处理器是世嘉街机底板 NAOMI 和最新家用机"梦工场"的主要硬件。

目前南梦宫所使用的 SYSTEM 12 街机底板是改进型的 PS 底板（增加了内存量和使用处理速度更高的 CPU）。如果南梦宫真的采用与 NAOMI 相同的硬件，对现在的知心盟友索尼来说无异于一记致命的重拳。

上个月南梦宫曾经令业界惊异地由客户主任 YASUHIKO OSADA 宣布将加盟世嘉，世嘉总裁入交昭一郎也证实了南梦宫将为世嘉"梦工场"制作游戏。而当时的情景令在座的所有人都感到有趣：当 OSADA 问入交世嘉有关"梦工场"的技术交换条件是否都是真的时，入交昭一郎给了对方肯定的回答，于是 OSADA 立即宣布 NAMCO 的加盟。

来自消息灵通人士的报告称，南梦宫很快将宣布放弃自行开发新街机底板，而改为使用 NAOMI，由此将引发日立和日电芯片对街机市场的垄断。这也意味这全世界百分之七十的街机市场将趋于格式上的统一。

NAMCO 的发言人对以上报道没有发表任何意见。



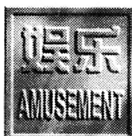
高丽国接受外国公司 EA 韩国分公司成立

本刊韩国专讯（记者:KEN）　EA 在韩国的分公司即将成立，该公司隶属于总部设在澳洲的 EA 亚太分部，将负责在韩国生产、制造和销售 EA 游戏，同时致力开拓韩国市场。

韩国 EA 将是有史以来第一个西方出版公司或娱乐软件公司在韩国的分支机构。由于众所周知的原因，韩国对国外——尤其是西方文化产业的引进一直持相当谨慎的态度，此次可谓破了先例。

"韩国是我们在亚洲大陆上最大的一个市场。我们认为建立韩国分公司的时机已经成熟。"EA 亚太地区总监 NIGEL SANDIFORD 称，"这个国家的经济正在经历向世界性经济接轨的过渡，其潜力是无可估量的。"

"EA 对韩国能够成为该公司直接出版软件的国家而感到兴奋。我们相信随着 EA 在一个重要的新市场上出现，能够为自己的销售业绩带来进步。"EA 总裁及首席执行官 JOHN RICCITIELLO 表示，"此外，这项决定也能够使我们的合作伙伴从增长的零售业中获得更多的利润。同时，建立韩国 EA 分部也能够更好地监管和保障本公司在韩国的知识产权。"



游戏再度进军电影界 "最终幻想"搬上银幕

本刊日本专讯（记者:KEN）　史克威尔总部于 11 月 4 日正式宣布了一份与美国哥伦比亚电影公司签定的和约，和约计划在 2001 年前将史克威尔的王牌软件"最终幻想"拍摄成电影，名称暂定为"最终幻想:电影版"(FINAL FANTASY:THE MOVIE)。

哥伦比亚电影公司计划将该片向全世界发行，日本的代理发行商将是 GAGA－HUMAX 公司。

"哥伦比亚电影公司为能够将'最终幻想:电影版'搬上银幕而感到高兴。"哥伦比亚电影公司的总裁 CHRIS LEE 称，"那些见证'最终幻想'在 PS 上获得巨大成功的人们，都会很高兴地看到电影版的'最终幻想'出现在公众面前。"

这部将全部使用电脑特技制作的电影将在夏威夷完成，故事的背景将放在 2065 年的地球上。

"'最终幻想:电影版'将采用最新的电脑图形技术，它将是一个给电脑游戏和电影带来全新革命的梦想。""最终幻想:电影版"的日本导演、美国史克威尔总裁 SAKAGUCHI（坂口博信）称，"在电影中，我将力图创造一种全新的娱乐方式。"



从"玩具总动员"到"蚂蚁"，全电脑特技电影总是给观众带来一种莫名的惊喜，相信"最终幻想:电影版"最终上映时也会引起不小的轰动。



世嘉土星正式退出历史舞台

本刊日本东京 11 月 4 日专讯（记者:KEN）　世嘉新主人入交昭一郎于今天在这里正式宣布"土星"推出历史舞台，这台曾经在次世代领域中辗转争斗四载、为玩家带来无数期盼、欢乐、愉悦和痛苦的主机，终于划上了一个并非圆满的句号。

入交是在接受日本一家媒体采访时作出上述表示的，他承认土星的主机生产"将于年内终止"，而软件支持将继续延续到 99 年中，因为"有 500 万用户仍然在继续使用土星主机，这是唯一公平与合理的做法。"

入交昭一郎的讲话被视为世嘉官方第一次正式宣布的"土星"大限。随着土星的消亡和"梦工场"的诞生，家用电玩领域一个新世纪正呼之欲出。



新型号 CPU 问世 AMD 宣布 K7 处理器

本刊美国专讯（记者:KEN）　AMD 的新芯片将附带 3D 功能，该公司提供的技术指标表明，芯片上内建的一级高速缓冲器为 128KB，其时钟频率超过 500MHz！

最新的 AMD 处理器是在 AMD 的 0.25 微米技术上诞生的，AMD 表示最快在 99 年的上半年就可以拿出样品。

"我们很高兴可以同业界一起分享我们的第七代处理器。全新的 AMD－K7 处理器在设计上有许多技术性的突破，其中包括我们第一个 200MHz 主流系统 BUS，和最先进的浮点运算能力。"AMD 行政副总裁及首席执行官 S·ATIQ RAZA 称。

AMD 发表的 K7 主要性能包括：超级浮点运算能力、128KB 内建一级高速缓冲器、可编程高品质的后区二级高速缓冲器界面、200MHz 阿尔法 EV－6 可并联系统 BUS 界面。



杂谈 TALKING 俗务缠身难自拔 ENIX 陷入官司旋涡

本刊日本专讯（记者：KEN） 著名公司似乎永远摆脱不了官司的纠缠。继世嘉之后，ENIX 也不得不与法官打上了交道。

日本电视游戏零售商协会（ARTS）于 10 月 14 日宣布，其会员 JOSHO 公司已在东京地方法院对 ENIX 提起诉讼，控告 ENIX 禁止 JOSHO 销售二手软件违法。这是日本国内因销售二手软件引发的最大一起诉讼案。

JOSHO 请求法院裁决禁销二手软件违法，同时，该公司也已上诉至日本公正贸易委员会，指控 ENIX 和电脑娱乐软件协会（CESA）违反公平竞争法。

日本业界普遍认为此案的审理对日本电玩零售业今后的走向有着举足轻重的意义。零售软件的权利是否也应当包含在软件出版商的著作权内？这是此次诉讼的焦点。JOSHO 认为在电玩软件零售业上，电影产业的著作权"不适用"。但是，即便如此，JOSHO 也只有自由销售新软件的权利，二手软件的销售要受到"日本旧货交易行为准则"的制约。

JOSHO 的反垄断诉讼正对软件公司涉足零售业而发，他们认为这种涉足"成为阻碍零售业发展的力量"。

日本有关零售软件的法规将在稍晚一些时候出台，现在 ENIX 已经开始警告零售专卖店不要销售二手软件，因为这样做"违反了版权法第 26 条"（正确的零售行为）。

ARTS 表示将"全力支持"JOSHO 的诉讼，同时出资为其聘请了 20 名律师。

在美国，软件销售权是与著作权结合在一起的。零售商必须签署不得二次销售的协议之后才能够取得软件销售权，而且一旦有所违反，将得到数额巨大的惩罚性赔偿。

事件 EVENT 日本业界变动 SCE 正式分家

本刊日本专讯（记者：KEN） 据接近索尼的人士称，日本 SCE 已经正式分开成为两个不同的部门。

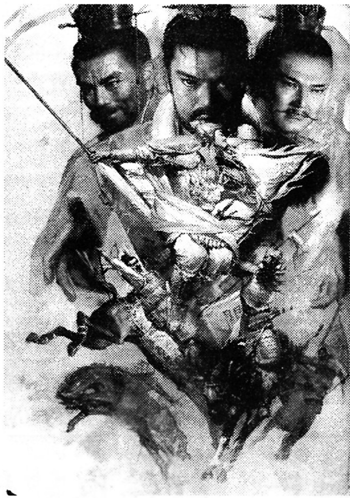
其中的一个部门将致力于有关现有的 PS 各项开发和销售工作，而另外一个将负责 PS2 的开发研制工作。该人士介绍说："SCE 早在六个月前就已经分开成为两个部门，分别从事 PS 和 PS2 的工作。"

硬件 HARDWARE PS2 新动向

本刊日本专讯（记者：KEN） 在"梦工场"引弦待发的时候，来自索尼有关 PS2 的消息也越来越开始引人注目。这个"梦工场"潜在的强大对手何时才能浮出海面呢？

据接近索尼的人士透露，索尼已开始了有关开发与 PS2 相兼容的街机底板的计划，未来 PS2 的节目将很容易同这块底板互换（同 NAOMI），底板的基本机能已经拟订。据称索尼正力图竭尽全力收买已转向世嘉"梦工场"的那些软件公司，准备以各种方式吸引他们重新回到自己身边。

软件 SOFTWARE 与中国漫画家合作新"三国志" GAME ARTS 宣布第二份 DC 软件



本刊日本专讯（记者：KEN） 继"格兰蒂亚 2"之后，GAME ARTS 又宣布了第二个使用于"梦工场"主机的软件——"郑问之三国志"。

GAME ARTS 表示，"郑问之三国志"原来制作的是土星版，但是当开发小组认识到了"梦工场"在图形方面的巨大能力之后，开发的基准很快得到了更换。

担当"三国志"人物设计的是著名的台湾艺术家郑问，据称整个游戏将根据罗贯中的小说"三国演义"发展。从目前公布的画面来看，与光荣的"三国志"系列比较接近。但是 GAME ARTS 坦言该作将是一个完全的二维游戏，不包括任何三维内容（甚至没有三维的开场动画）。

GAME ARTS 的"郑问之三国志"预定于 99 年夏季发售。

娱乐 AMUSEMENT "艺术家"的握手 任天堂与卢卡斯合作

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂与卢卡斯艺术签定了一份让许多人吃惊的和约，在未来 5 年内，任天堂将制作三个有关"星球大战"的游戏并在全世界范围内发售。

三个游戏中的两个将根据 1999 年推出的影片星球大战第一章：幻影的威胁。对应主机为个人电脑！（？）或许今后会有新的改变，但目前确实没有 GB 或 N64 移植的消息。

据称卢卡斯艺术和任天堂之间还有很多悬而未决的问题，详细的补充内容有待于进一步讨论。

软件 SOFTWARE CAPCOM 正式宣布首份 N64 软件

本刊日本专讯（记者：KEN） CAPCOM 出人意料的宣布了其为任天堂 N64 主机所制作的第一个游戏，更令人惊讶的是这个游戏的名称和内容："挑战魔法俄罗斯方块"（MAGICAL TETRIS CHALLENGE）——一个由米老鼠和其他众多迪斯尼代表人物参加的俄罗斯方块挑战赛。

来自 CAPCOM 的消息称，这个被称为"CAPCOM 史上第一个 N64 游戏"的节目，将是一个近乎完美的 PUZZLE 游戏，它的速度和功能将远远超过经典俄罗斯方块。

"CAPCOM 的这项开发工作是令人兴奋的，它具有打开 N64 大门和迎接来自迪斯尼的拥抱这双重的意义。"CAPCOM 高级销售副总裁 ROBERT LINDSEY 这样评价道。

游戏将包括对战、故事等多种模式，预计明年 1 月正式发售。



KONAMI 再次澄清传言

本刊美国专讯　（记者：KEN）　美国 KONAMI 于今日发表声明，正式澄清前日本游戏杂志 GAME SPOT 所报道的、有关 KONAMI 正在开发“梦工场”版“恶魔城 DRACULA”的流言。这是该公司在近一个月中第二次澄清有关梦工场游戏开发的流言，其新世代主机动向颇令人关注。

KONAMI 的正式声明如下：

1、最近只有一位担当初级美工的雇员离职，其他所有员工都很高兴能够继续在美国 KONAMI 工作；

2、KONAMI 从未正式宣布过梦工场版“恶魔城 DRACULA”；

3、加里福尼亚州有两个 KONAMI 公司的分部：美国 KONAMI 电脑娱乐公司（KCEA，负责游戏开发）和美国 KONAMI（负责管理、销售和市场开拓）；

4、KCEA 不必为从艾里诺斯迁移到加里福尼亚而签定任何和约；

5、KCEA 从未强迫任何员工搬迁，所有员工都可以选择搬迁或不搬迁；

6、KCEA 为员工的搬迁支付了全额费用，作为交换，员工必须在公司新址至少继续服务一年；

7、目前不会有任何接近“恶魔城 DRACULA”开发工作的人员存在。

日本 GAME SPOT 涉及有关 KONAMI 的报道如下：

1、KONAMI 已经开始了“梦工场”版“恶魔城 DRACULA”的开发工作；

2、该作品是由 KONAMI 在西雅图的新公司制作的；

3、KONAMI 西雅图分部的成立是为了能够专心开发各种“梦工场”软件；

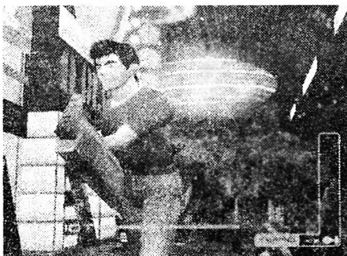
4、一批具有献身精神的开发人员已经开始工作，但是目前没有发售的具体时间表。

KONAMI 依旧坚持其在“梦工场”上推出的游戏将是“完全原创”的。



主机“晚产”，软件也被传染
“梦工场”主力软件推迟发售

本刊日本专讯（记者：KEN）　笔者所担心的事情终于发生了，在日本东京游戏展上表现无力的“梦工场”版“世嘉拉力锦标赛 2”推迟发售！



▶『蓝色痛击』有些类似PS名作『生物危机』，但似乎更偏重与动作。

▶『世嘉拉力锦标赛2』的通信机能对于国内玩家来说是没有意义的。

同时宣布推迟的还有 SEGA 的“蓝色痛击”（BLUE STINGER），这两个游戏新的发售日将安排在 12 月 23 日。此外，“摩纳哥赛车”和“杰斯特力量”则推迟到明年初发售。

关于推迟发售“世嘉拉力锦标赛 2”的官方说法是“为了完善和测试网络对战系统”，但是业界更倾向于认为世嘉在重新组织力量，准备圣诞前后的有力攻势。玩家注意到，被誉为“未来游戏标准”的“索尼克大冒险”也推迟到了 12 月 23 日，这是对这种猜测的最好证明。

这样，与“梦工场”主机同时发售的游戏数量已减为 4 个：“VF3・TB”、“怦怦冰岛冒险”、“哥吉拉一族”和“七月”，也许到具体发售日时还会有进一步调整。



亚洲版『梦工场』发售将延迟

本刊日本专讯（记者：KEN）　据业界消息灵通人士的消息，由于『梦工场』的硬件供不应求，亚洲版的发售将被控制在最小的限度，只有那些运气特别好、或是特别有关系的玩家才可能在第一时间内拿到原厂推出的亚洲版『梦工场』主机。

据称只有两家香港的代理公司才可能取得主机，其数量也只有 10—20 台，同玩家的热切期盼相比简直是杯水车薪。有鉴于此，这些主机很可能只是用来展示而不是出售，以免玩家打破脑袋。真正的亚洲版发售日期可能将推迟到明年一月份。

世嘉已经开始警告那些预约销售『梦工场』主机的商户注意控制数量，以免 11 月 27 出现供货紧张。

『梦工场』的短缺主要是受 NEC POWER VR2 芯片的生产规模所限制，由于无法在发售日得到要求数量的芯片，世嘉已经将 11 月 27 日当天的出荷量从 100 万台缩小到 20－40 万台，而世嘉于 10 月 10 日在网络上推出的预定业务，也不得不在两天后达到 10 万台时宣布终止——制成品的数量实在难以保证！



彩色 GAME BOY
首批出现疯狂销售

本刊日本专讯　（记者：KEN）　彩色 GAME BOY 在日本的销售出人意料的成功，几乎已经达到了疯狂的地步，远远超出了任天堂的想象。

任天堂彩色 GAME BOY 于 10 月 21 日开始在日本各专卖店销售。在新宿的零售店中，为了能够及时疏散排队等候购买的人流，商店不得不提早一个小时开门。

购买彩色 GAME BOY 的人数比任天堂计划的要多得多，主机很快销售一空，而零售商们不知道何时能够再次进到货，对此，任天堂也连称“没想到，没想到。”

任天堂计划彩色 GAME BOY 的产量能够达到每月 1 百万台，以适应玩家的需要。此外，任氏也希望 N64 能够借此机会“咸鱼翻身”，尤其是为 11 月 21 日发售“赛尔达 64”带来好运。



新闻访谈

未来游戏的基准

——访中裕司

本刊特约作者:KEN



被业界成为"未来游戏之基准"的"索尼克大冒险",成了东京游戏展上最耀眼的明星。其中的奥秘何在?我们不如再来听听中裕司是怎么说的:

记:您是否也为"梦工场"的设计倾注了一番心血?

中:"NIGHTS"之后我投入到了"梦工场"的研制工作中去,当时我将自己的全身心都放了进去,最后的成品中有很多是我的想法。

记:您认为"梦工场"最强的是什么?

中:"梦工场"的显示能力是目前其他机种根本不能企及的。此外内存也很重要,我们有 24M 的 RAM,其中 16M 用于工作内存,8M 用于贴图。比较来看,土星只有 4M,而 PS 仅 2M。强大的 SH4 处理器则使我编程时为所欲为。这三者相加,对艺术家和程序开发员来说有着无穷的魅力。

记:正式宣布"梦工场"的记者招待会被称为"新挑战会议",那么"梦工场"给您带来了怎样的新挑战呢?

中:"梦工场"所带来的最大挑战是通讯方面的 VMS 系统和 MODEM。在"索尼克"中我并没有真正考虑通讯上的能力,但是在将来的游戏中我一定不会忘记。

记:您是否想到过把"索尼克"搬上街机?

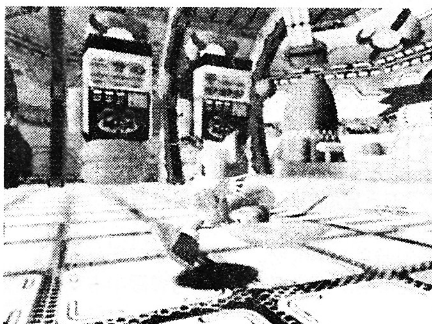
中:目前"索尼克小组"还没有制作任何街机游戏的打算。不过我对街机部门一直有着很大的兴趣。我当初加入世嘉的一个主要原因就是只作街机游戏,只是后来未能如愿,那个时候我天天嘟囔着"要做街机游戏!"。不过,我对现在的环境和"索尼克"很满意。

记:作为一个世嘉最成功的游戏开发者之一,您还有没有其他的计划?

中:我现在是"梦工场"计划中的一员,我也参加一些与之有关的会议和计划。不过现在由于制作"索尼克"的关系,我一直非常忙。

记:"索尼克小组"一直没有为"土星"制作一个原创的索尼克游戏,为什么那么快就为"梦工场"制作了呢?

中:我开发了 4 个 MD 的索尼克游戏之后,开始希望创造一些完全不同的东西。这也是我为什么开发"NIGHTS"的原因。在"NIGHTS"之后我便听到了有关"梦工场"的情况,我相信"梦工场"可以帮助"索尼克小组"制作最优秀的索尼克游戏。



记:"索尼克小组"的产品主要是面向西方市场的,这是否影响到您现在的产品定位?

中:这个"索尼克大冒险"定位在全球性的游戏上。在产品定位上我并没有失败的经历。

记:第一个索尼克游戏诞生在日本,但是之后三个全部都是在您去了美国之后制作的,您这次是否有意带领"索尼克小组"出国呢?

中:我之所以愿意在国外设计游戏,原因在于国外生活可以给我更多的体验。我环游过美国和整个南美,在新的索尼克游戏中玩家也可以看到我的这些体验。

记:"索尼克大冒险"是一个难以言表的结构复杂的游戏,您的灵感从何而来?

中:"NIGHTS"之后,大约是 96 年的 8 月,我开始考虑这个游戏。正式的开发工作是从 97 年 7 月开始的。

记:开发队伍有多大?

中:开始时有 20 人——7 个程序员,10 个美工和 3 个游戏设计员。我和这 20 个人合作了 10 个月,快完成时,人数已经增加到了接近 60 人。

记:作为三维游戏,索尼克的难点在何处?

中:索尼克很快,所以你必须建立一个大比例的模型:为了做一幅大地图我就花了不少时间。当然,对三维空间中的一切我都必须考虑周到,同时我还要制作不同比例的地图,这就是"索尼克大冒险"的难点。如果是马里奥或者别的比较慢的角色,我不会制作这么大的地图。一开始我单为索尼克制作了这个巨大的世界,但接着我就想到,为什么不把其他角色放进来呢?也许我可以为这个世界增加一点东西——不单单是匆匆奔过。这是这个游戏一个主要的概念。

记:是什么使您想到要把索尼克放进三维世界的?

中:当我想看看索尼克整个系统是如何在三维情况下运作的时候。

记:"索尼克合集"中的那段三维世界是否与此有关?

中:答对了。这确实是我探究三维索尼克奥秘的一个开端。

记:我们当时都希望这会是一个"土星"版的全三维索尼克游戏。

中:那时我虽制作了"索尼克合集",但是已经知道了有关"梦工场"的消息,而且无法抵挡在新主机上推出"索尼克大冒险"的欲望。

记:除了画面和技术上的指标,索尼克有什么新的东西?

中:整个游戏看上去是一个非常标准的动作游戏,但是这只是一切动作游戏的基本,这依次我增加了许多背景故事,并力图使游戏具有深度。

记:“索尼克大冒险”是否能多人游戏?

中:只能单人游戏。如果时间允许我想加入挑战模式。

记:游戏中有没有特别的模式,有什么办法使玩家在爆机之后重新开始游戏呢?

中:主游戏中有六个迷你游戏,这些小游戏是可以充分玩的。我也希望游戏能够有再次玩的价值,玩家的目标不要仅限于打通最后一关。但是现在我对此无可奉告。

记:新作中那些继承了前作的特点?

中:过去的游戏中索尼克的速度感是非常关键的。不单单是以前的玩家,新的玩家如今也能享受到这种索尼克独有的感觉。

记:重新雕塑一个知名人士有点困难吧?

中:开发是艰苦的。不过这是我心爱的项目,我非常喜爱为之工作。

记:游戏用到了“梦工场”多少机能?

中:我相信我们已经尽全力而为了。不过对于一个新主机来说,摸透机能并非是简单的事,在不久的将来玩家可能看到更出色的效果。但是就目前而言,我想这是我们所能达到的最高水平了。

记:觉得雅马哈的音响处理器怎么样?

中:对音响芯片我很满意。我们可以做出出色的三维音响和广阔的立体声,其容量是“土星”的二倍。

记:游戏的音乐方面有什么特殊的安排吗?

中:我比较喜欢实况音乐。这一次索尼克是“非常摇滚”的。每个角色都有不同的主题,这六支曲子是在洛杉矶和纽约灌录的。



记:对于 VMS 的运用有什么打算?

中:游戏当然对应 VMS,同时我也有一个特别的想法。但是现在我不能多讲。

记:“索尼克大冒险”有可能移植到电脑上去吗?

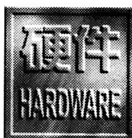
中:不会。我想即使是现在最好的个人电脑要移植这个游戏,困难也是很大的。VOODOO2 图形卡要和“梦工场”比起来还差得太远。

记:您在开发的时候有没有参照过其他游戏?

中:基本上我觉得自己是在开发一个最超前的游戏,所以我对 PS 或是“土星”的游戏没什么兴趣。

记:您认为“索尼克大冒险”最不同凡响的是什么——您创造了什么?

中:这是历史上最快、最大的电子游戏节目!!



横竖都是它
BANDAI 新型掌机公布

本刊讯　近日,以改编制作动画名作为游戏的 BANDAI 公布了该公司的新型掌机“WONDER SWAN”(神奇遨游,以下 WS),在 SNK 公布“袖珍 NG”后,加入日益激烈的掌机市场。

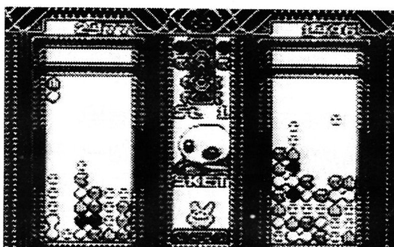
从公布的图片上看,WS 与其他掌机的最大不同之处是:它的屏幕不象其它掌机那样“方”,而是长方形的,有宽银幕的感觉;最重要的是玩纵版游戏时可以将主机竖过来,这是 WS 最为特别之处,也是它的“本钱”吧。



▲WS 的左侧有两个十字键,玩横版游戏时,用下面的那个,玩纵版游戏时大概要用上面的那个。

从公布的软件来看,WS 是颇具竞争力的,其中包括:“噗哟噗哟通”、“数码怪兽”、“SD 高达”等,而且 BANDAI 这个差点儿与世嘉合并的公司居然得到了来自 NAMCO 和 SQUARE 等厂商的大力协助,预定发售的还有“陆行鸟之不思议的迷宫”、“电气机车前进”、“铁拳”这样的大部头作品,对于刚刚公布的掌机来说,这已经足够了。

目前,关于 WS 的详细技术数据还没有得到,本刊将为大家做急时的报导,请玩友注意收看。



▲玩“噗哟噗哟通”时,宽银幕显示了威力,可以同电脑对战了。



PS 继续保持次世代主机的领先优势

本刊美国专讯(记者:KEN)　美国索尼表示自从 PS 价格下降至 129 美圆之后,其销售量已猛增 97 个百分点。

美国 SCE 发表了降价后第一个月的结果报告,整个 9 月份的销售情况比降价前的 8 月份上升了 97%。“玩家非常清楚,PS 是他们对电视游戏主机的主要选择。”美国 SCE 副总裁 KAZ HIRAI 称。

报告还显示了作为次世代机主流的 PS 在竞争中所处的领先地位,在一些零售店,PS 与其他主机的销量比率呈 3:1 的态势。据未经证实的消息称,9 月份全美售出了 385000 台 PS 主机。美国 SCE 销售副总监 JACK TRETTON 称“我们的零售商对这种状况非常满意。”

“当家庭对主机的持有率达到 10% 的时候,PS 已经开始成为同录象机一样为人们所接受的普通家用电器。”美国 SCE 市场开拓部副总监 ANDREW HOUSE 称,“在价格的优势下,PS 已成为暑假中占支配地位的消费类电器产品。”



来自美国的新闻及特报

是非成败转头空
——主机大战访谈录

编译/本刊驻美记者 叶展

游戏机市场风云变幻风起云涌，正当万众瞩目于11月DREAMCAST的发售时，怦然心动的绝不只是铁杆玩家们。在SONY任天堂等大公司的总部，在那些重重阻隔的帘幕背后，上层决策者们在焦急地等待着SEGA发出一击（也许是最后一击了!）。DREAMCAST和PLAYSTATION 2，以及任天堂的新主机将掀起另一轮主机大战。可以预言，其竞争的惨烈程度将远远超过次世代机。游戏业市场如此诱人，引无数英雄竞折腰，3DO，PIPPIN，PC－FX，直到土星，一个个败下阵来，或身败名裂，或苟延残喘，其状也惨乎，其情也悲乎！研究一下PLAYSTATION，N64和土星的是非成败，看看PLAYSTATION之所以胜，N64和土星之所以败，有助于我们认清"形势"，对下一轮主机大战有一个清醒的认识！

接受采访的Jim Whims先生在游戏业中摸爬滚打已历十余寒暑，是业界顶尖人物之一。早在1986年他就开始为任天堂美国分公司做市场分析和宣传工作。1994年他加入了SONY并参与了PLAYSTATION发售宣传工作。现在他自己开了一家顾问公司，向游戏公司们提供商业策略市场规划等方面的咨询服务。

作为市场方面的老手，Jim Whims的很多见解颇有深度。又兼曾在任天堂和SONY两大公司的核心部门工作过，他对两个公司的企业文化和商业策略的了解应是十分准确的。象他对任天堂弱点的评论，言人所未尝言，给人耳目一新的感觉。

好，现在切入正题！

SONY到底怕不怕DREAMCAST?

问：PLAYSTATION迄今风头不减，销售强劲。可以说SONY在近期简直没有推出PLAYSTATION 2的必要。但神龟虽寿，犹有竟时。PLAYSTATION究竟还可再"撑"几年?

答：我的预测：98年PLAYSTATION将达到硬件销售的高峰，而99年将达到软件销售的高峰。因此PLAYSTATION起码可支持到2000年！

问：从SONY的成功中，SEGA和任天堂应该学到些什么?

答：SONY做了很多明智的决策！他们刻意培育了PLAYSTATION的开发者的群体(development community)。他们努力使PLAYSTATION对游戏开发者和玩家同样友善。同时SONY也给了游戏开发公司足够的利益分成作为驱动。其结果是全世界的软件开发公司都支持SONY。这是SONY成功的关键。而更重要的是：**SONY是通过成功的市场运作将对手挤出了市场！**看看SEGA吧：SEGA在游戏业中已有十几年的经验，拥有广泛的商业联系和雄厚的客户基础，在玩家中形象良好。而SONY那时在游戏业还是一张白纸。土星比PLAYSTATION早投入市场，有移植自街机的几部大作，虽然其性能和PLAYSTATION相比稍逊一筹，却还没有天壤之别。但短短几年下来，土星被完全挤出了市场，简直匪夷所思！我觉得主要是SONY的凌厉的市场运作使SEGA完全被扫地出局。

问：SONY到底怕不怕DREAMCAST?

答：且不论怕不怕，目前SONY的管理层所关注的重点就是DREAMCAST的发售。SONY的策略是等着瞧，即根据DREAMCAST发售后的情况再决定自己的应对。另外要特别指出的，SONY现在根本不怕N64在背后捅刀子。因为N64表现乏力，除非任天堂推出新机（这种可能性在近期微乎其微），否则在相当长的一段时间里任天堂对SONY都构不成太大的威胁。因此目前SONY的重点还是放在对DREAMCAST的研究和观望上。

问：虽然PLAYSTATION的生命力仍很旺盛，但DREAMCAST的发售显然将迫使SONY提早推出PLAYSTATION 2。你认为这会在什么时候?

答：最早是1999年秋季。但我认为最有可能的是2000年。除非DREAMCAST获得巨大成功，否则没有任何理由在PLAYSTATION还卖得很火的时候推出PLAYSTATION 2。SONY自己是不很着急的。在DREAMCAST推出后，SONY的工程师们会将其硬软件功能一一吃透再加以改进，力求胜之。

问：SONY现在的成功有目共睹，但若在下一代主机的竞争中……

答：PLAYSTATION的成功是游戏史上最辉煌的成功之一。但若SONY在下一代主机的竞争中落败，那也将成为游戏史上最惨重的失败！其影响将远远超过任天堂这次的失败！

任天堂怎么了?

问：任天堂为何会在N64和PLAYSTATION之战中落败?（笔者：看看，美国搞市场分析的人们都已经宣布任天堂败局已定了！）

答：任天堂还没从16位到次世代的时差中恢复过来呢！他们进入次世代市场比SONY晚了足足一年多。虽然任天堂的人总是在吹嘘他们的游戏质量，但实际上从游戏质量上看N64对PLAYSTATION并没有太大优势（差距不大），数量又不足！已失先机，又无优势，结局可想而知！

问：任天堂怎么了?

答：我认为任天堂绝对低估了SONY。他们过于乐观，过于自信，认为在游戏业界老子天下第一。他们认为：在从8位机转换到16

位机的过程中，SEGA 虽然早于任天堂推出了 16 位机，但最后还是被任天堂强大的攻势打得一败涂地。因此，PLAYSTATION 早几天发售不足为惧。凭借任天堂的实力绝对可迎头赶上并战而胜之。但他们忘了，其实他们是通过 4－5 年的苦战才扭转在 16 位机市场的落后局面的（编者按：指美国市场）。而那时的 SEGA 在软件策略方面犯了大错，SONY 显然吸取了 SEGA 的教训，没有犯同样的错误。但任天堂却没有学乖，一错再错。我不知道任天堂的人在一夜之间失去市场宝座时会多么痛心疾首。但说痛心疾首还是便宜的，应该是胆战心惊。因为**任天堂败给的是 SONY，而 SONY 是很少犯错误的！**

问：你认为任天堂的人，在他们的内心里，是否承认已经败给 PLAYSTATION 了？

答：我和任天堂的人谈这个问题时，他们说就现有的 N64 所占的市场份额，任天堂"活"下去不成问题！虽然不再是业界老大，但公司赢利状况良好。只要赢利状况好，员工们就很高兴！

问：他们也许嘴上说很高兴，但你相信他们的话吗？

答：不高兴又有什么用！**他们别无选择！**（笔者：精辟，市场竞争就是这样！）

问：你认为任天堂都犯了什么错？

答：首先，他们选择了错误的存储媒体——卡带，在此无须赘述（笔者：以前文章中已经多次论及）。但这不是唯一的错误。我在 SONY 工作时经常对员工说：**只要任天堂还用 MARIO 做招牌，我们就不用担心！**

问：哦！这倒是前所未闻！为什么？

答：是的！MARIO 被誉为游戏史上最伟大的游戏！对此我不表异议。但问题是：其针对的玩家群的年龄太小！

在推出 PLAYSTATION 之前，SONY 做了详细的市场调查。结果指出：任天堂虽然在游戏质量方面声望很高，但其游戏大多针对幼儿（幼儿园，小学低年级）等低年龄段玩家。任天堂游戏中的角色象 MARIO 等都是"小儿科"，憨态可爱，但和"酷"啊什么的一点儿扯不上边。而中高年龄段的玩家们（小学高年级，中学生等）偏偏要的就是"酷"！（笔者：中国现在也一样！）

因此 SONY 决定，将次世代的市场定位到中高年龄段的玩家，让中高年龄段的玩家成为拥护 PLAYSTATION 的中坚。而这一手策略使得**任天堂的传统武器 MARIO 和塞尔达传说等，对 SONY 都起不了太大的杀伤作用！**（笔者：确实，一提起任天堂，就让人想起 MARIO、大金刚等 Q 版形象，虽然可爱，但稍嫌幼稚。提起 PLAYSTATION，大家自然会想起如史诗般壮丽的"FF7"，令人恐怖的"RESIDENTIAL EVIL"（生物危机），气势如虹的"铁拳"等。和 PLAYSTATION 上这些"酷"作比，N64 上的几款最卖座的游戏都太"嫩"！）

问：为什么？

答：这是最简单不过的道理！在家里小弟弟总是要和大哥哥看齐。小弟弟总是和大哥哥争东西，大哥哥有的小弟弟也争着要有。因为这会给他带来长大的感觉，使他觉得自己不再"小"。反过来，大哥哥绝对不屑于跟小弟弟争那些大哥哥认为是小儿科的东西。因为大哥哥总是认为自己比小弟弟大。因此只要我们牢牢抓住了针对大哥哥的市场，自然而然地就会逐渐潜移默化地影响小弟弟的市场。

每次我在电视上看到任天堂的广告时，都会舒口气，想：我们现在安全了！因为任天堂迄今为止还是自己把自己卡在低年龄段，而将中高端的市场拱手让出给了 SONY！**任天堂的广告词中说 N64 是"the system for your little brother!"，这无异于和死神接吻！**

问：如果不用 MARIO 做招牌，是否会给任天堂带来灾难性的后果？

答：这很难说！但不破不立，舍不了孩子抓不着狼！在一个变化的市场中，只固守自己已有的成果是不够的！不变是不可能的。但对任天堂这样的公司来说，MARIO 巨大的名声反而是一种累赘！

问：超任是经过一段很痛苦的时间后才后来居上获得成功的，GAMEBOY 从诞生至今生命力仍很旺盛。N64 是否会象超任一样浴火重生？象 GAMEBOY 那样生生不息？

答：绝对不可能！N64 败局已定，任何人都无力挽回了！现在的市场竞争和 16 位机时已完全不同，N64 不可能重现超任昔日的容光！

问：任天堂目前的情况怎样？是否会在近期推出新的游戏机系统取代 N64？

答：任天堂的营收状况是很好的。公司现在有 50 亿美元的现金在手，又没有任何债务问题。他们目前的利润率也不错。因此，任天堂没有必要象 SEGA 一样采取激进的市场策略。他们的想法是稳扎稳打，同时紧紧看（跟）住 SONY。这次任天堂大概不会让 SONY 再出先手了。据我估计，新的游戏机系统将在 2000 年底或 2001 年初推出（当然也要看 SONY 采取何种对应策略而定）。

SEGA 的最后一击

问：SEGA 目前的情况怎样？

答：对 SEGA 来说，从 SEGA CD 到 32X 到土星一连串犯了三个大错误。这三个游戏机系统都以失败而告终。一般公司若连续三次受到这么重大的打击，就会不支而退出市场。而 SEGA 目前还在苦苦坚持，其屡战屡败屡败屡战的韧性令人着实钦佩。而正是由于 SEGA 的内忧外困使得 SEGA 转向微软等大公司寻求支持和合作。

问：在 SEGA CD、32X、土星失败的阴影下，是否可以说 SEGA 的牌子在美国已经完全失去了影响力？（牌子臭了？）

答：他们（SEGA）已经使玩家，第三方软件开发商和销售商普遍感到灰心失望。失去人心容易，重新获得人心则难上加难！SEGA 的管理层必须花极大的魄力重建 SEGA 的信誉！

问：为了与 SONY 竞争并获得生存的机会（笔者：这么惨啊！），您可否为 SEGA 支几招？

答：如果我在 SEGA 工作，我会竭尽全力宣传 DREAMCAST。我要努力使玩家们认识到 DREAMCAST 不仅仅是一个图象更好位数更高的游戏机。我们应更大胆地探索新领域：如网络游戏。同时，SEGA 必须和第三方软件开发商合作好。SEGA 应该竭尽全力不惜血本使 DREAMCAST 在 PLAYSTATION 2 和任天堂的新机进入市场前达到足够的装机量。**家用游戏机市场虽大，但却绝对容不下三个主机！**先"敌"强占阵地将使我方获得一定优势。

成败转头空

问：在游戏机市场存在这种有趣的现象：即使一个公司的某种主机在市场上获得绝对优势，也无法保证这个公司的下一代主机保持同样的优势！（笔者：成败转头空，又得重新来！）这是为什么？

答：这个问题很好！因为每一代新主机的推出都是硬软件技术的重新整合，旧有的经验优势无法完全转移到新的主机上。一切都得重头来！所以干游戏机这行的，永远没有高枕无忧的时候，总是战战兢兢小心翼翼。因为今天的市场骄子很可能沦为明日的弃儿！

我有一个想法：SONY 也许会改变这个法则，不让这种现象重演。因为**游戏史上从未有公司象现在的 SONY 这般如日中天！**

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
快刀	HARD EDGE	SUN SOFT	ACT	ACT+AVG	12月3日
太阳最佳精选·长命百岁~消除昨日	サンコレ BEST·OUTLIVE ~ Be Eliminate Yesterday	SUNSOFT	TAB	97.7.24发售	12月3日
太阳最佳精选·宝石行者	サンコレ BEST·ストーンウォーカーズ(STONE WALKERS)	SUNSOFT	TAB	96.10.18发售	12月3日
卡普空世代~第五集 格斗家们	カプコン ジェネレーション~第5集 格斗家たち	CAPCOM	ETC	格斗合集	12月3日
宇宙侵略者 2000	スペースインベーダー2000	TAITO	STG	骨灰级名作	12月3日
J联盟实况·胜利十一人'98—'99	Jリーグ実況·ウイニングイレブン'98—'99	KONAMI	SPG		12月3日
进步！海盗	进め！海贼	ARTDINK	SLG	争当最强	12月3日
劲舞！劲舞！劲舞！	DANCE！DANCE！DANCE！	KONAMI	ACT	跳舞	12月3日
R4~山脊赛车 类型4~+方向盘手柄	R4~RIDGE RACER TYPE 4~+ジョグコン	NAMCO	RAC	系列之四	12月3日
R4~山脊赛车 类型4~	R4~RIDGE RACER TYPE 4~	NAMCO	RAC	系列之四	12月3日
NAMCO 动感控制器	ナムコ アクティブフォース コントローラ"ジョグコン"	NAMCO	外设	带方向盘	12月3日
横断美国超级问答·复刻盘	アメリカ横断ウルトラクイズ·复刻盘	VICTOR SOFT	QIZ	问答游戏	12月3日
学校的创造！！2	学校をつくろう！！2	VICTOR SOFT	SLG	经营管理	12月3日
玉茧物语	玉茧物语	元气	RPG		12月3日
哥吉拉：传统战斗	ゴジラ：トレーディングバトル	东宝	TAB		12月3日
电气机车前进！2	电车で GO！2	TAITO	SLG	模拟开机车	12月10日
玛碧宝贝的故事	マービー ベイビー ストーリー	PONOS	PUZ		12月10日
神奇之旅	ワンダートレック	SCEI	ACT	对应振动手柄	12月10日
真爱物语 2	トゥルーラブストーリー2	ASCII	SLG	恋爱 SLG	12月10日
炸弹人	ボンバーマン	HUDSON	ACT		12月10日
超级机器人大战 F	スーパーロボット大战 F	BANPRESTO	S·RPG	SS 移植作	12月10日
将军(堆积、繁殖、摘)	TSUMU(つむ)	HECT	PUZ	译名无法确定	12月10日
悠久幻想曲·全员集合	悠久幻想曲·ENSEMBLE	MEDIA WORKS	ETC		12月10日
蒸汽机关车运转模拟·在 SL 中行驶！	蒸汽机关车运转シミュレーション·SLで行こう！	TOMY	SLG		12月10日
玩儿玩儿政治！	政治を游ぼう！~ポテスタス(廉价版)	ダズ	SLG		12月10日
古惑狼 3·徒步！世界一周	クラッシュバンディクー3·ブッとび！世界一周	SCEI	ACT		12月17日
无尽的兵器	サウザンドアームズ	ATLUS	RPG	动画风格	12月17日
必杀柏青哥店 3·全是原始人(限定版)	必杀パチンコステーション3·原始人がいっぱい(限定版)	SUNSOFT	ETC	热门主机	12月17日
必杀柏青哥店 3·全是原始人	必杀パチンコステーション3·原始人がいっぱい	SUNSOFT	ETC	热门主机	12月17日
认定王、冈田敏的要点将棋教室	认定王、冈田敏の诘将棋教室	ASCII	TAB		12月17日
西阵柏青哥天国 VOL.3	西阵パチンコ天国 VOL.3	KSS	ETC		12月17日
神佑擂台·EHRGEIZ	エアガイツ(EHIRGEIZ)	SQUARE	3D-FTG		12月17日
译名无法确定	まんすたあ·レース	KOEI	S·RPG		12月17日
美少女梦工场·加油！加油！公主	プリンセスメーカー·GO！GO！プリンセス	NINELIVES	TAB		12月17日
快乐的麻将	たのしい麻雀	KOEI	TAB		12月17日
幻想水浒传 2	幻想水浒传 2	KONAMI	RPG	与水浒无关	12月17日
家庭餐馆·史上最强的菜单	ザ·ファミレス·史上最强のメニュー	HUMAN	SLG	餐馆经营	12月17日
袖珍迷宫	ポケットダンジョン	SCEI	RPG		12月23日
玲珑夏威夷女装	ポケットムームー	SCEI	ETC		12月23日
维新之岚·幕末志士传	维新の岚·幕末志士传	KOEI	S·RPG		12月23日
夏娃·失落的人	EVE·THE LOST ONE	IMADIO	AVG	侦探	12月23日
华厦之梦 2	タワードリーム 2(TOWER DREAM 2)	AXELA	TAB	大富翁类	12月23日
街头霸王 ZERO 3	ストリートファイター ZERO 3	CAPCOM	FTG		12月23日
2999 年的游戏儿童	2999 年のゲーム キッズ	SCEI	ETC	有同名小说	12月23日
陆行鸟之不思议的迷宫 2	チョコボの不思议なダンジョン 2	SQUARE	RPG	送一张数据盘	12月23日
幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	NAMCO	RPG	SFC 名作	12月23日
桃太郎传说	桃太郎传说	HUDSON	RPG		12月23日
米泽纳假象	ミザーナフォールズ	HUMAN	AVG	侦探推理	12月23日
雀牌游戏'99"如意算盘"	雀牌游戏'99"たぬきの皮算用"	MEDIARING	TAB	麻将	12月23日
文明 2	シヴィライゼーション 2(CIVILIZATION 2)	HUMAN	SLG	电脑名作	12月23日
100 万元问答猎手	100 万元クイズハンター	富士通	QIZ		12月中旬
魔王戒指	ルシファー リング	东芝 EMI	ACT		12月
音乐小说保存版 2·恐怖惊魂夜 特别篇	サウンドノベルエボリューション2·かまいたちの夜 特别篇	CHUN SOFT	AVG		12月
钓鱼手柄	つりコン	ASCII	ETC		12月
圣龙传说~外传~	圣龙传说~外传~	バップ	FTG		12月
I.Q 方块·最终版	I.Q FINAL	SCEI	PUZ		12月
狂人黎明 3	ルナティックドーン 3	ARTDINK	RPG		12月
成为魔法使者的方法	魔法使いになる方法	TGL	RPG		12月
沉默的莫比乌斯·幻影堕天使	サイレントメビウス·幻影の堕天使	BANDAI VISUAL	RPG		12月
火山王国的人形公主	マール王国の人形姬	日本一	RPG		12月
大战略·王者之战	大战略·マスターコンバット	OZ CLUB	SLG		12月
家庭赛车	ザ·ファミレス	ARTDINK	SLG		12月
主题水族馆	テーマ アクアリウム	EA SQUARE	SLG	经营	12月
王族领袖·新盖亚王国记	LORD MONARCH·新ガイア王国记	东芝 EMI	SLG		12月
成为男孩儿…第二季节	BOYS BE…2nd Season	讲谈社	SLG		12月
战斗昆虫传	バトル昆虫传	JALECO	S·RPG		12月

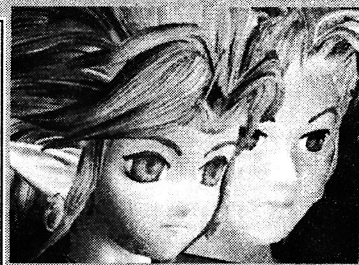
SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
卡普空世代~第五集 格斗家们	カプコン ジェネレーション~第5集 格斗家たち	CAPCOM	ETC	格斗合集	12月3日
胜利海报 3·'98 计划	ウイニングポスト 3·プログラム'98	KOEI	SLG	赛马	12月3日
远岛传说·时之道标(通常版)	ファーランドサーガ·时の道标(通常版)	TGL	S·RPG	对应鼠标	12月3日
远岛传说·时之道标(初回限定版)	ファーランドサーガ·时の道标(初回限定版)	TGL	S·RPG	对应鼠标	12月3日
悠久幻想曲·全员集合 VOL.1	悠久幻想曲·ENSEMBLE VOL.1	MEDIA WORKS	ETC		12月10日
兰古瑞萨·颂词	ラングリッサー·トリビュート	MASIYA	S·RPG		12月23日
职业指南麻雀"兵"	プロ指南麻雀"兵"	文明脑	TAB	麻将	12月25日
6 英寸 我亲爱的	6インチ まいだーりん	KID	不详		12月下旬
樱大战·帝击画报	サクラ大战·帝击グラフ	RED COMPANY	ETC	2CD	12月
续 初恋物语~修学旅行~	续 初恋物语~修学旅行~	德间书店	SLG	4CD、育成 SLG	12月
吉本麻雀俱乐部	よしもと麻雀俱乐部	彩京	TAB	麻将	12月
德贝赛马	ダービースタリオン	ASCII	SLG		12月
圣诞节 3	NOEL 3	PIONEER LDC	AVG	3CD	12月

光明力量Ⅲ·剧本3 ~冰壁的邪神宫~

盛况空前 三方聚集

"光明力量3"系列的最后一部，不仅战场的景观更加壮丽、故事情节更加紧凑，而且在结尾三部剧本中的角色分三路挺进的情景更是让人叹为观止。在此我将自己在游戏中的一点心得技巧写出来，希望能对初玩本作的朋友会有所帮助。



SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日:98年9月23日	

辛比奥斯、美迪奥、朱利安三方会合，协力备战冰壁的邪神宫

第一战·フラグシップ号船

作为本剧本的第一战，难度并不大。由于船上地形较窄，不宜主动进攻，可守株待兔。只要稍稍注意HP的回复即可轻易结束战斗。另外，如延用以前两集的进度，并且重点培养过朱利安(ジュリアン)的话，那么本剧的难度会稍低一点。

フラグシップ号船

物品：在本阵木箱中获得"ミスリルのかけら"；房间柜中找到金货100枚，宝箱中得到"さとりのミツ"。

第一章 帝国首都夺还作战

第二战·デストンア港

同样不难，为获经验值，尽量全歼敌人。

物品：击破战场上木桶可分别得到"カのワイン"和"いやしのしずく"。

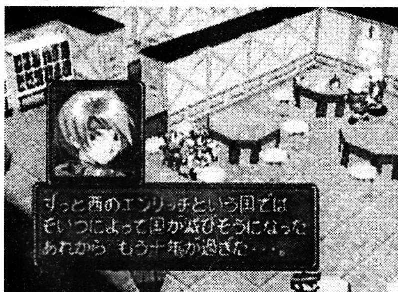
デストニア城

进入教堂比姬特(ブリジット)加入。

物品：宝箱中分别得到"帝都遗迹地图"、"妖精の粉"、"元气のパニ"和"女神の泪"；三个木柜中可获得金货；木桶中得到"毒消し草"；木箱中得到"天使の羽"。

第三战·战栗のワルキューレ

从此战开始，难度突增，并首次出现本剧本的一个要点——浮游兵器，它会以"负の雷击"作无差别攻击，并且攻击距离无限，范围很大，威力强劲。一定要利用地形，尽量隐藏前进。另须注意地形中的岩石会被击毁，只能暂时躲藏。



▶在村庄中探索，一直是『光明』系列发现隐藏角色的要诀。

物品：进入帝都遗迹中，宝箱中有"いやしの水"和"防御アップ指轮"。

第四战·风のゴリアテ

穿过峡谷，进入城中，终于见到浮游兵器的真面目，原来浮游兵器的能量来自其下方的"负のカの杖"。"负のカの杖"的HP仅为1，可是许多攻击对其均无效，只能用古拉斯亚(グラシア)的"シャイニング"魔法才能奏效。不过"シャイニング"魔法会耗尽古拉斯亚的MP，并且至少须8点MP，所以古拉斯亚一定要留足8点MP对付"负のカの杖"。战斗结束后，浮游兵器失控飘走。

物品：全灭敌人后可得到"パワーアニク"魔杖，2柄"フリーズボール"以及"力のワイン"。

第二章 里切りのマジエステイ

デストニア城

卡兰普斯(ケクロプス)加入。

第五战·大洞穴

敌兵较强，避免单独行动。须注意易断的木桥，如果角色跌落木桥即变为孤身一人。

由于木桥不能站人，可巧用这点攻击BOSS及其身边的两个小卒。用攻击距离为3的弓矢或魔法在桥这一端对另一端的BOSS进行攻击，而它则对我方鞭长莫及。

物品：大洞穴三个宝箱中可分别获得"ミスンル银"、"神龙遗迹の地图"、"守りのミルク"。

第六战·ドラゴンの墓场

战斗前罗瑞(ローンィ)加入。

物品：神龙遗迹中可获得"幸运のクッキー"、"惠みの雨"。打倒BOSS得到"女神の泪"。

フットヒル村

物品：柜中获得金货；两木桶中获得"いやしのしずく"和"いやしの水"；宝箱中获得"女神の泪"；屋外两处墙壁前调查可获得"ミスリルのかけら"。

第七战·兽王咆哮す

战斗中说得，兽人战士瑞斯(レオン)加入。

物品：打倒BOSS获得"ダークマター"。

第八战·国境の要塞

战斗中兵分两路，一路攻正门，另一路注意尽早抢占炮位，并用炮击消灭对方炮手，然后再轰开大门。否则攻正

门的部队无法抵御敌炮手和BOSS的围攻。

物品：击破木桶获得"ミスリル银"，"ダークマター"，"はやてのチキン"。

第三章　アスピニア上陆

ガーダー町

伊莎贝尔(イザベラ)和奥兰斯泰(オネスティ)加入。

物品：两个木柜中可获得金货；屋中木桶分别获得"天使の羽"、"妖精の粉"、"毒消し草"、"ミスリル银"和"いやしのしずく"；调查石柱获得"ミスリル银"，方形坛中获得"さとりのミツ"；摊子上获得"勇气のシンゴ"。

第九战・待ち伏せ

注意三个巨大岩人的大范围无差别攻击，不过其行动很有规律，可以善加利用。

第十战・大灯台

这一关战场很有意思，由于大灯塔的关系，战场每回合明、暗交替变换一次。战略上可兵分两路，一队进攻灯塔，一路向吊桥前进。

物品：灯塔中宝箱里获得"女神の泪"、"ダークマター"、"ミスリル银"。

第十一战・爱に生きる将军

地型为沙漠，因此不便移动。

ベアンイル町

进入酒窑，海拉瑞蒂(ハラルド)加入。

物品：宝箱中可得"山脉遗迹の地图"、"カのワイン"；小酒桌中获得"いやしのしずく"；木桶中获得"ミスリル银"；三个木柜中可获得金货；箱子中获得"ミスリル银"；调查树获得"ミスリル银"；调查办公桌获得"しやしの水"。

第十二战・遗迹

物品：于山脉遗迹中可获得"いやしの水"、"ダークマター"、"希望之光"。

第十三战・父と子

注意有三处地面会下陷。

物品：宝箱中获得"大地のロッド"。

第四章　远征军　北世界へ

アスピア城下町

物品：柜中可获金货；宝箱中有"ミスリル银"。

第十四战・远征军北

从这一战开始进入万里长城以北的远征，敌人不是很强，但防御力较高。

第十五战・万里の川のほとり

这一战敌人会不断出现，无须与之纠缠，集中力量打倒BOSS即可。

オーラル村

物品：村中宝箱内获得"暗遗迹の地图"、"エレメントアンク"，；民居木桶中获得"守りのミルク"；村中某墙壁调查获得"ダークマター"；某石柱调查获得"ミスリル银"；酒场花盆中获得"いやしのしずく；后屋木桶中获得"カのワイン"；屋中一木柜可推开，进入暗门可找到宝箱，从而并获得"ボルガンワンド"。

第十六战・分かれ道

本战中暗的遗迹是一个难点。由于遗迹中一片漆黑，所以必须派人点亮每间室中的灯才能看清周围的环境，稍有失误盗贼便将携带宝物逃之夭夭。

物品：遗迹中获得"メスクリンメイス"、"白のリング"和"ワンドオブカダス"。

第十七战・レインブラッド再び

战术难点在于地形十分复杂，洞穴遍布，四通八达。

战斗中说得吉欧巴(ジュウベエ)加入。

物品：宝箱中获得"女神の泪"、"グンガニール"、"ガイアアックス"、石柱前调查可得"黑のリング"。

第五章　创造王の遗产

第十八战・暗にうごめくもの

敌军数量较多，并且位置集中。建议多用大范围攻击魔法。另外，不要忘记在战斗中击破密道前的木桶，这样战斗后即可进入密道。

物品：木桶中可获得"はやてのチキン"。

マや村

法丽(フェアリー)加入。

物品：进入密道获得"いやしの水"、"アンクオブミトラ"、"オンハルコン"；民居木桶中获得"妖精の粉"、"ミスンルのかけら"；两个柜中可获金货。

第十九战・第一の试练

此战如果在沙地或草地上行走就会不断召来敌人，十分难缠，所以必须让神子古拉斯亚迅速辙回，然后全军从行动十分困难的树林绕道前进，直接向BOSS进攻。

第二十战・第二の试练

这一关好象是智力游戏。通过我方队员的阻挡，控制四个土偶的行动，使之分别走到神子古拉斯亚身边，并面朝神子即可过关。须注意士偶行动后停在不同的彩色方格上就会相应对我方全员使不同的魔法。

这一战结束后，古拉斯亚会转职为光的神子，主角朱利安转职为光的使徒。

ボウレット山小屋(屋内)

物品：木桶中"オンハルコン"；煅屋中得到"いやしの水"。

第二十一战・雪山の魔女

雪女攻击范围很广，所幸攻击力不高。但其每次长距离的风雪攻击后，已被击破的冰柱就会重现，所以定要全军快速前进，以免不必要的损失。

物品：两处雪壁前调查可获



“オリハルコン”,建议最好结束战斗后再退回获取。

第二十二战・もラ一人のヒユードル

BOSS有700HP,并且有多种威力强大的大范围魔法,因此我方尽量全军拥上,远近夹攻,并注意集体HP回复。

第六章　北の最果ての都

ドルマント村

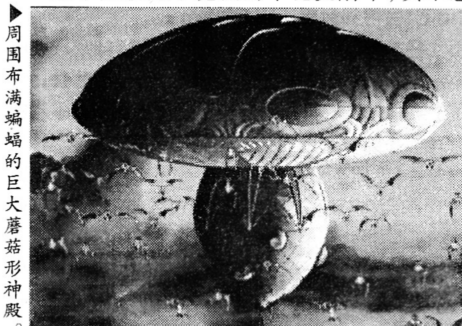
物品:木桶中可获得两枚“女神の泪”、三枚“オンルコン”、两枚“いやしの水”、“ミスリルのかけら”;煅屋中获得“炮台遗迹の地图”;柜中获得金货;酒吧的木柜后有暗门,进入可获得“龙人の爪”。

第二十三战・红き血の女王

物品:炮台遗迹中只须炮击带有宝物的盗贼即可,从而获得“アースワンド”、三枚“オリハルコン”、“クンスタルロッド”。

第二十四战・シノビの定

对手是被施了魔法的辛比奥斯军,真不忍心杀死曾亲手培养过的角色,那么还是尽量避开他们直接攻击敌BOSS吧。(注:如不用前两个剧本的进度,本战和第二十七战会轻松一些,因为辛比奥斯军和美迪奥军人很少且弱,但如此一来会对以后的战斗不利)。



▶周围布满蝙蝠的巨大蘑菇形神殿。

第二十五战・マグマ迫る

这一战注意喷发的火山以及每回合扩大的火海。除卡兰普斯和飞兵外,我方队员在火海中每回合都会损失HP。

第二十六战・キングオブレインブラッド

本战有三个BOSS,攻击力和HP都十分高,注意别让我方某人受其连击至死。

物品:宝箱中获得“アビスワンド”。罠

第二十七战・大司祭の

敌方大司祭故计重施,这次是美迪奥军受控制成为敌人。战斗结束后,浮游兵器再次登场。

最终章　光の战士よ 永远なれ

レモテスト大圣堂

物品:木桶中获得两枚“天使の羽”、三枚“いやの水”、“女神の泪”、“妖精の粉”;三个柜中可获金货;木箱中获“女神の泪”,调查石柱获“妖精の粉”和“女神の泪”;宝箱中获得宝刀“村雨”。

注:这儿是进入决战前,最后一处休整队伍的地方。我方对员凡满LV20以上可在大司祭处进行最终转职,成为光的战士。设计者还在此设计了专门的练级场所,三个剧本的角色都可在此LEVEL UP。

煅炼之战・贤者の遗迹

遗迹有十层,三个主角的队伍可分别进入遗迹,击倒每层BOSS都会得珍稀道具,三只队伍总共可获得27件珍贵道具。并且每支队伍击倒第十层BOSS后可得到每位主角使用的最终武器。反复进入贤者の遗迹,则击倒BOSS后获得“オンハルコン”(可反复获取)。

战斗技巧:前九层难度都不大,第十层则十分坚苦,最终BOSS的HP足有5000,且魔法值也相当高,身边还有三个第九层BOSS护卫,魔法也十分强大。另十个小卒亦不可忽视。唯一能获胜的方法就是集中力量消灭十个小卒,再逐一派人站在三个护卫中某个刚好魔法打得到之处,分别耗空其MP再逐一击破(当全部人马HP都所剩无几后再用全员HP全回复魔法,否则其MP值不够),然后再用同样方法分别派人耗空最终BOSS的魔法。之后便简单多了,让能够远距离攻击的队员分别站在BOSS打不到而我方能攻击的区域,再用夹子夹住C键,半个小时之后BOSS HP上的三个?号不见了……

待全部人马转职为光の战士,并练到十几、二十几级则可向最终的冰壁邪神宫进军了。

最终战首战・その名はシャイニング・フォース

这一战分兵三路,辛比奥斯军进军左路,美迪奥右路,朱利安则向中路进军。左右两路战斗都不难,要尽早消灭敌人。中路由于浮游兵器的“负の雷光”大范围攻击略为困难,但也难不倒已经成长的朱利安军。当左、右两路升起胜利的信号焰火后,通往冰壁的邪神宫的道路打开了……

最终决战・冰壁の邪神宫

最终战敌人不多,但十分强大,并且BOSS HP极高,一回合能攻击2—3次,因此就带齐所有的MP、HP回复宝物,耐心地体会最终战的紧张爽快吧。

附1: 观赏完结尾画面,稍等一会还会有一小段不同的动画,请留意收看。

附2: 在翻版后存一进度,然后重新开始游戏,续这一进度,则可以最强的光之战士的LV进行。

文/陈箫然　责编/PERFECT

恶魔召唤师·灵魂黑客

朽木死灰 空想都市

最近几期中有不少秘技是关于“灵魂黑客”的，但是该作品中最大的秘密还是被没有揭露出来。在攻略中曾经提及门仓是系列作品中最软弱的 BOSS，可是如果你进行第二轮游戏就可以找到五位能力远胜门仓的隐藏 BOSS。方法详见下文。

SS　厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:98年9月23日



在虚拟的电子都市中近三千种恶魔即将现身！

在击败门仓，观看结束画面后会让你作一次 SAVE。提此记录就可以重新进入游戏。还记得召唤师训练所吗?乘电梯到达第十一层会发现原来打不开的大门竟然可以打开了。于是便进入了“时幻の回廊”，在那里有你以前从未见到的强力恶魔。例如 LV 80 的魔王、LV 50 的珍兽、LV 74 的邪神……在这里多逛一逛的话，几乎所有的高段恶魔全能看到。不过看到归看到，因为一不小心的话你也许立刻便会全军覆没。在这里有 5 个回廊，每个回廊都有一名 BOSS 把守，并且个个实力强劲，攻击方式各异。最为可怕的是它们的 HP 都极高，最后一名 HP 竟在 7 万左右，如果用剑与魔法攻击的话恐怕一天连一个也打不死!那样就太累了。经过我仔细研究，发现 LV 66 的幻魔**ヘイムダル**的 EXTRA 中的消耗 16MP 之**ジセツジメント**竟对这五名 BOSS 有特效，每击出一招可以扣减其 25% 左右的 HP(是指剩余之 HP 不是指全部之 HP)。果真是天生一物降一物。所以在挑战这 5 名 BOSS 前一定要不择手段的得到**ヘイムダル**。

现在本人就将 5 名 BOSS 逐一介绍给大家，以便能更快的通关。

第一名 BOSS 名叫**ギングワロスド**是一个头带王冠手持权杖的雪人。当然用炎属性魔法进行攻击。值得注意的是，它在体力所剩无几的情况下会告诉你“今年的冬天很冷”，并且在该回合不攻击你，然后使出非常阴险的一招“自爆”与你玉石俱焚，你绝对无法回避。这时应该在它告诉你“今年的冬天很冷”的那个回合以后，立刻让速度比较快的主角或**ネミツサ**使用“物反镜”，也可以用速度超过该 BOSS 的仲魔使用物理反射。此一役的关键便是主角的速度是否够快。

第二名 BOSS 名叫“**マーラ**”，擅长于物理攻击，没有什么了不起。只要提高防御力并注意回复，应该可以将它解决。

第三名 BOSS 名叫“**ソソス**”，仿佛是一个女蛇妖。擅长于魅惑(很缺德的一招)和毒属性攻击，不小心的话你也许会被自己击败的。回复道具不要吝惜，要马上就用。这应该不是很困难的一个 BOSS。

在时幻回廊 4 中仔细寻找，应该可以找到两件“将门的防具”，与在二上门地下四层取得的另外两件“将门的防具”组合装备可使主角实力大增。但“将门的防具”装备的要求是:魔力必须在 10 以上。此关 BOSS 名叫“**ルキフグス**”它速度极快，两招魔法“物理反射”、“魔法反射”随机交替使用。我方很可能被自己打得损失惨重。而且该 BOSS 有时还使用攻击魔法。对付它应该用无属性的魔法攻击，这样你的魔法攻击便不会受到反射，如果运气好的话击败它应不成问题。

所谓的强力恶魔大多出现在时幻的回廊 5 中!此关 BOSS“**バルゼブプ**”擅长于电属性攻击。因此“单挑”此关 BOSS 时建议不要装备将门四防具，因为“将门的防具”对电的防御极差。可以考虑装备“步人甲”(对电击无效)。如果女主角已经习得“不动明王的黑龙”的话那就用吧!会得到竟想不到的效果。

击败了全部 5 名 BOSS 就可以前往电梯后面标有“??????”的房间，在进入后便会问你是否愿意让时间倒转。答是的话会让你做一个记录。换上第一张盘重新用刚记的记录开始游戏。不同的是你的电脑中会有你在第一次玩时见到的全部恶魔的情报。并且会送你两个电脑蕊片“合体不受主角级别限制”和“合体仲魔忠诚度 MAX”(用手提电脑合体)。这样你就可以通过简单的原材料(低级恶魔)合出一些超前的恶魔，用以欺负低级恶魔吧!

★关于剑合体:前几期中介绍过几种剑合体的特殊情况，但那并不够强。下面我要介绍两种特殊的剑合体。第一种是用 LV 85 的破坏神**シヴア**就会合成魔枪**ピナーカ**，攻击力可达 190，命中率则有 154 之高。并且可以对后排恶魔攻击。第二种则是 LV 84 的**ヴイサユヌ**魔神。合体后会产生宝轮“**スダルサナ**”，它属于女性专用。攻击力和命中率分别为 120 和 122。虽然稍迅**ピナーカ**，但攻击对象却是敌全体!如果你认为 LV 85 的破坏神和 LV 84 的魔神不容易得到那么请引入下一个话题吧。

★合体事故的规律:得到了可以使合体事故为 94% 的电脑蕊片后，我发现事故产生的恶魔级别高低只与主角的级别有关，也就是说主角级别越高，事故后产生的恶魔级别也就越高。例如本人在主角 LV99 时，利用一些级别很低的恶魔使用反复 SAVE 和事故得到两头**シヴア**和一头**ヴイシユヌ**(其中一头**シヴア**我用来与剑合体了)，如果善加利用就可以无敌于天下。

★隐藏情节:还记得与 VR 美术馆和 VR 鬼屋在一起的 VR 公园吗?里面有一个门是打不开的这便是一个隐藏情节。在第一张盘尾声中也就是 VR 鬼屋之前进入 VR 公园你就可以打开那扇原来打不开的门。这里事实上并没有多少经验值好赚，但放在这里的道具却非常得好，比如“魔反镜”和“物反镜”等等。建议还是来一趟的好。要注意的是有一些看起来没有路的地方，其实也是有路的，一定要注意矮树，从矮树上跳过去才能发现通路，总的来说问题应该不大。

下面本人的秘技也就告一段落了，但这部作品的内容实在是相当丰富，笔者有一些细节到现在也无法解决。比如说在时幻的回廊 5 中有一块区域怎也进不去。另外从本人得到的资料中看，有一位骑摩托车的 BOSS 从未遇到过。大概这些疑点都与隐藏情节有关吧。望高手指教。

文/孙永日　责编/PERFECT

卡普空公开两大题目！



←全天然色立体冒险活剧

POWER STONE



大牌参入

最强力软件支援



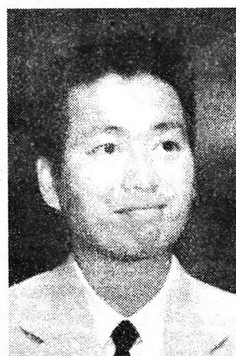
恐怖冒险游戏最新系列➡

BIOHAZARD

CODE:Veronica

CAPCOM

老将出马 DREAMCAST FANS 信心倍增



冈本吉起

CAPCOM 公司董事

开发部部长

不久前，卡普空正式宣布加入 DC 的软件开发队伍。目前业界分为好几个阵营，第三方的大公司通常是不好轻易发表一些东西的，即使是 CAPCOM 也不行。而在 98 秋东京电玩展上，卡普空则摘下了口罩。其实在这之前，他已经在街机展上公布自己将成为世嘉最尖端业务用基板 NAOMI 的受用者。大家不难看出，今天 CAPCOM 构筑的是“全方位发展”的战略——我们看看冈本部长又说了些什么。

“DC 的 2D 能力是令人满意的。需要的话，本公司所有的二维游戏都可以轻松地移植给 DC，街霸Ⅲ完全移植到家用机上的可能性很大。以前为了完全移植街机，我们为 SS 配备了大容量的 RAM 扩张卡，如果换作 DC 的话就不需任何辅助装置。”

“某个以击倒丧尸为主的动作射击游戏”、“魔界村”、“HOUSE OF DEAD3”等等说法都是冈本部长当初用来搪塞记者的话，现在他怎么解释呢？

“DC 的三维能力也很不错，特别是它与 NAOMI 完全互换。我们在 NAOMI 上推出的游戏给 DC 移植时将变得很方便。本公司目前有部分 DC 专用游戏正在开发中，魔界村今后在 DC 上出现也说不准。”

DREAMCAST 的高性能，CAPCOM 的卓越技术力，二者结合起来，必将重新演绎“电子游戏”这个词组。很值得爱好者期待。

这里可以告诉大家，卡普空公司的船水纪孝先生（部长）曾经表达过“与 DC 在一起”的“意思”，话虽没明说，但该公司的部长们都认为“世嘉一完蛋，街机必然陷入危机，我们卡普空的人全得失业”……危言耸听？大概吧！

卡普空主力基板NAOMI™

自信之作



●CAPCOM ●NAOMI、DC ●动作、对战 ●发卖日未定

舞台设定为十九世纪的世界。随着科学的进步，种种不思议的现象出现了。传说中的能够实现任何愿望的宝石“POWER STONE”一时成为人们的追求目标，在狭小的地球上，许多冒险者为了得到这种宝石而踏上旅程。在游戏的一开始，1P、2P手中都是持有宝石的……DC版较NAOMI还要增加原创要素。



角色可不都是赤手空拳的，还有拿刀的哦！

卡普空带你进入新天地！

这游戏是该公司“绝对自信”之作，一眼看去像是史克威尔的街机“神佑擂台”。虽然现阶段情报不是很多，但飞檐走壁、拾取武器、障碍物利用之类应当没有什么问题，与“神佑”不同的是，这游戏的空间要广阔得多。当然最终要落到格斗上。究竟这款包含了更多动作要素的格斗能给玩家带来什么样的新感觉还不好说，但看看前一页图片中两个角色那滑稽的动作、可爱的表情和复杂的背景，相信会很有点意思。

总的说来，卡普空在画面上还是下了一番功夫的。





←开发阵的每一位看上去都非常高兴的样子。实令关心本作之人心中也燃起了“尽早打之”的愿望。

↓角色设定量大而细致。

技术的 CAPCOM



什么叫做“总天然色”？这是指游戏的发色指标将以大自然为标准。DC的发色特性十分良好，是业界公认的最强发色主机。本作是全三维空间内的格斗、动作，CAPCOM基本上发挥了主机的各种性能。DC的游戏除了极度近景外（如眼前的风沙）将不再有马赛克，而我们从图片中可以看到，CAP凡是用到透明时皆为多段叠加，光源处理亦适时运用，很好地配合了游戏的需要。



BIOHAZARD CODE:Veronica

●DC版 ●GD－ROM
●99年发售，具体未定

就在后面➡



CAPCOM"DC"战斗准备完了!

最高性能主机上的最恐怖游戏

新作的故事接着PS版的生2。女主角正是为了寻找哥哥CHRIS而来到RACCOON市的克蕾儿。当她和LEON杀灭了变态的生物后，便继续寻找哥哥而独自上路。三个月后，她于欧洲某基地进行探索时，突然落入不知名的人仕手上，最后更被囚禁在南中国海上的某个孤岛上，接下来发生的事就像大家在图片中看到的……目前本作全力制作中。

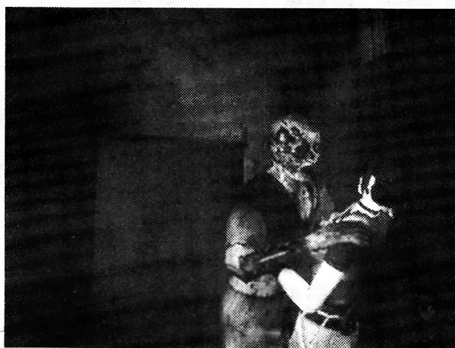


←这是卡普空要在DC上推出游戏的原因。游戏主机进步，游戏画面因此而提高，

专门强化杀敌画面光影效果精彩纷呈



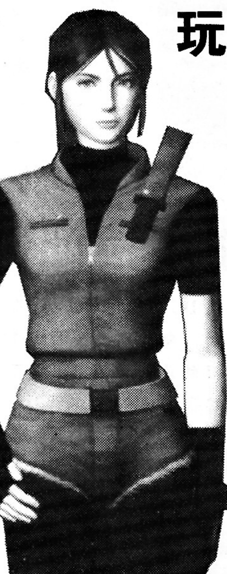
画面所有的物体：即时演算！已经确立的概念：完全互动！



关节部位非常圆滑！角色完全一体成型！

↑敌人的样子真的好恐怖，千万别看他身上的伤口，实在是太……心脏不好者慎玩此GAME。

从图片上看，游戏画面基本令人满意但还有待提高。事实上，CAPCOM运用了包含MOTION CAPTURE在内的高级手段，以求生物的真实感。光源处理不用说了，看看女主角枪击丧尸时丧尸身上起得火便知，此外还有"CAMERA WORK"(使背景移动的卷轴)。我们可以看出丧尸的面部刻画是多么的逼真，同画面的丧尸数量也将膨胀。今后将出现类似"房间内倒塌的柱子砸到墙壁上崩裂开来"的镜头。下面的图片正是游戏的两个设定场景，坍塌的岗楼下面的瓦砾中，说不定就会出现敌人。在DC的性能边缘上演出的一幕幕悲剧，必将给玩家带来最为难忘的恐怖。期待大。

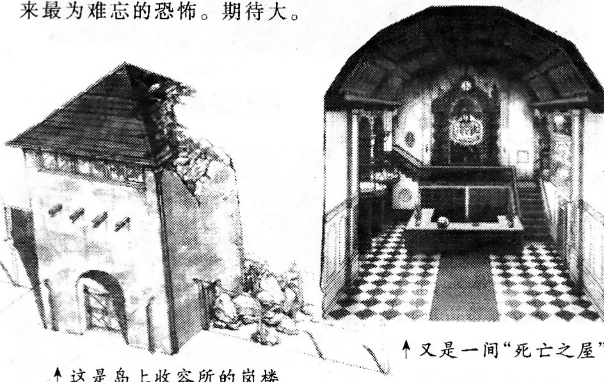


玩游戏＝看电影？

DREAMCAST看来是一部颇有吸引力的主机，冈本吉起部长在接受日刊"FAMI通信"采访时流露出的是对DC的自信。而在东京游戏展之后世嘉举行的第二次有关DC的发表会上，一下子竟来了2500多人，冈本吉起和三上真司也都来了，三上先生指出"我们的BIO新作在故事上是紧接着2代的，因此不叫3。DC的映像能力达到了一个新的层次，我们的这部作品已经正式定名了，不打算更改。目前，游戏仍在发展中，我们将活用DC的一切性能，最终的奋斗目标是：使游戏像电影一样"由于众所周之的原因，本作的开发费用之高，开发周期之长，可能会超出预算，对此，三上已向冈本部长请示，要求"无制限"。冈本部长则指出"未参入DC的大公司，应当尽快加入！"话音未落，在场的2500多人欢呼声四起……

↓下面是BIO馆。位于大阪市。想体会真人版丧尸带来的恐怖要花800日元，不知进馆前要不要检查一下身体？





↑这是岛上收容所的岗楼

↑又是一间"死亡之屋"

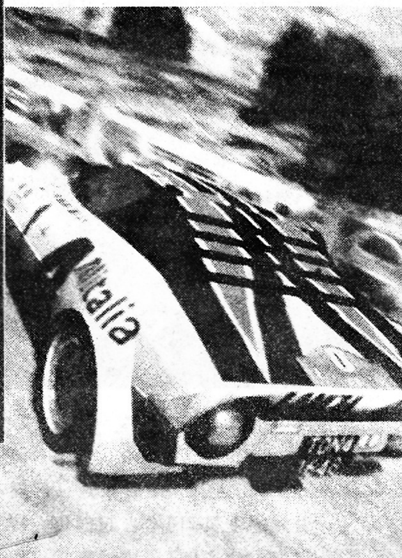
首批两个MODEL3移植作

(厂家首次公开时画面完成度约60%,11月27日发卖)

←最高级真三维格斗
VIRTUA FIGHTER 3TB



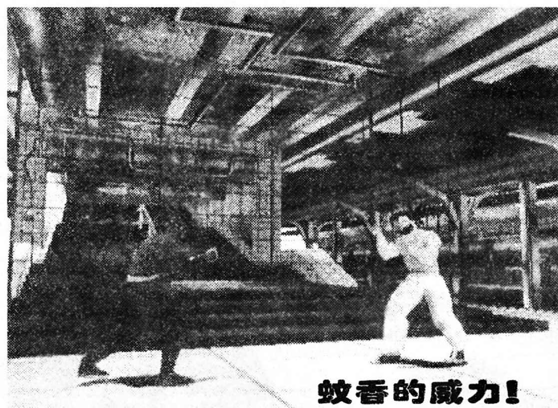
久违了的VR战士们,为我们带来5800日元的巨大冲击!



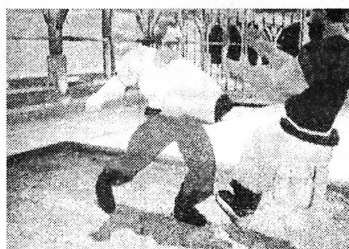
「梦工场」的左右「护法」

标准拉力赛车游戏➡
SEGA RALLY2

就当时完成度彻底地与原作街机版作对比验证!



蚊香的威力!



↗60%完成度时,漏洞很多,请见下一页。

→85%时。DC在光源处理和发色特性上几乎是无敌的。相信完成版的DC画面将超越街机!请注意右图地面上的影子——是半透明的效果。

ドリームキャスト版



←这正是DC版陈佩的主场,在房顶上打。制作出复杂的战斗地形其目的是给予玩家以更大的空中连击成功率。

ドリームキャスト版



→于高阶上击飞对手,势必打击力更强,玩家也更能自由组合出不同的连续技。三维招牌可见DC的实力。

问:格斗中的"真三维"表现在哪里?

答:两个方面。一是格斗时的键位设定和指令输入方式,如VF3采用的是键防、一拳、一脚、一闪的典型键位和诸如→→P+G式的指令输入法;二是游戏进行过程中画面是否无时无刻不在变换视角,关键是,游戏画面的固定背景必须全部是真三维即时演算。要求背景是三维空间而非二维平面,随着招式的命中,在视角切换的同时背景中的物体必须迅速改变其在三维空间外形。以上两方面请用VF3对比SFEX2即知。





●画面完成度 60%

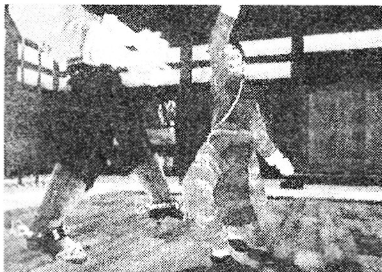
画面还能完善吗

当然，从左图中看，确有不足：**陈洛的大褂儿没有下摆；格斗双方的手呈握拳状，十指没有张开；地铁站内空气流动，风应当把角色的头发和衣服吹动；列车进出站的镜头不会取消吧？地面的人影再怎么说也得是半透明啊！？**VF3 的"高级"是表现在很多方面的，画面高级便是其中之一，它实在是太华丽了（它还要求玩家有相当"高级"的操作能力），初识此 GAME 时确实不敢想像怎样的家用机才能有幸移植。对比现阶段其他主机移植的街机三维格斗效果看，背景都是平板一块，就算变形也只是 2D 的长、宽在变，纵深感是完全没有的。关于移植度，**我们不妨留到 100%时再看，那时，再搬出街机画面对比才有意义！**

60%与 80%？100%……

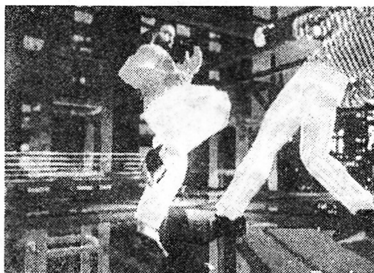


→只有 DC 才能真正作出面部表情啊！85%的画面中，结城晶流露出了痛苦。注意，发带飘扬，"八阴八阳"字样清晰可见！



DC 这级别的主机是越钻越有劲儿，这就能解释为何饭野要痛下决心彻底地追求 DC 性能而于各大志发表"D2 宣言"了（其实 D2 的画面本已相当不俗）。到了**最新版 DC 的 VF3TB 画面（左图为 85%），无论是画面还是操作上的细节，都重新作了调整**（85%时尚未得见梅小路那云雾缭绕的雪地小溪主场）。确实达到"完全移植"之后，必然还要追加种种全新要素。**2 研铃木部长指出，今后的工作重心将移到 DC 基板上来。**如此，DC"逆移植"给 NAOMI 一部"VF3TB PLUSα"并非没有可能。

背景空间真正完全移植



←杰克的的主场是"建筑中的楼层上"。注意地板和房梁构造。玩真三维背景的格斗，像在盒子里打，而并非在平地上立着的纸板前打。POWER OF DC！图为 85%完成度画面。

挑战 处处是挑战！DC 之力锋芒初露！

欧美杂志封面打出了"SEGA IS DEAD，LONG LIVE DREAMCAST"这样的口号……全世界热爱游戏的人都在拭目以待——世嘉这回不蒸馒头也要争口气呀！

DC 是十五年磨出的剑，如果还不能咄咄逼人，则未免逊得也太说不过去了吧？以日刊"FAMI 通信"的新宿 JACKY 为首的几个编辑曾到 SEGA 公司去秘密截取最新的 DC 版 VF3 画面，无不感慨万千："惊愕"、"发色美丽"、"俺买"、"与街机版相同"、"大感激"等正是铁人等的感想。然而就在几天前他们还对 60%的 DC 画面感到"残念"。当然新画面已经将从前的不足彻底修正了。巧的是，曾经同样因当前形势问题而对世嘉屡败屡战的精神持低迷态度的 DIGICUBE 宣传部长黑川文雄氏（前 AM2 研人员），在看到了 DC 版最新的 VF3 画面后，激动不已，对 DC 表示了"最大绝赞"的同时，其由"大悲"到"大喜"的过程转变，"吓"得"DREAMCAST MAG."（即前土星杂志）前去采访的编辑"见面而逃"。DC 的潜力是非常巨大的（请见下期"园地"）……迫于截稿日期的提前，给大家提供的只是 85%完成度的图片（有光有影）。**土星版 VF2 的"耻辱"将一去不返！**100%的画面就留给广大玩家们自己来比较吧……



↑DC 版金 DURAL 之雄姿！她的出现亦令土星迷唏嘘。



→在选人画面中，施加了点光源。

眼神儿



→人物胜利后的画面



黑川文雄绝赞 DC

次世代天空

DC版“拉力2”携威飞驰而来



●画面完成度50%

家用机版有什么特点?

答：1.**MODEL3基板的完全移植作品** 值得注意的是，今后凡是DC移植的街机游戏，一律为60帧/秒。“拉力2”大概是家用机上首个60FPS的RAC。

2.**原创要素丰富多彩** 车子数目十余辆，约为街机(6+2辆)的两倍。赛道数目十余条，约为街机(4条)的三倍。追加了各种各样的适合家中游玩的MODE。

3.**能信机能使用** 所有玩家都最为关心DC那内置并可升级的MODEM(请见下期园地)。对于本作而言，在日本国内，通过电话线来进行多人网络游戏是毫无疑问的，但具体的计划尚未最后商定。初步估计我国玩家不能联网。



●街机

与街机作对比是玩家应做的事

就拿上图和左图作比，再明白不过了：第一印象就是DC的解像度大过街机。上图未加光源处理，但车窗的透明和环境光反射态势已成定局。车厢内后面的备胎和支承梁都可清楚看到，远景的渐层也已作出。车身的贴图质量直逼MODEL3，“CASTROL”广告和“COROLLA”字样DC同街机一般无二。尚未作出来的有如下部分：背景上没有观看的群众，车影有待于改成半透明，车子在泥泞的土路上行驶时过的痕迹。随着完成度的提高，此类细节完全可以改善到超越街机的程度(本作细节方面，突出了DC硬件特性，犹胜街机)。

AM12研部长指出——DC版影像方面超越街机

街机的四条赛道是“沙漠”、“森林”、“雪地”、“城里”。虽然与土星版拉力差不多，然而到了MODEL3街机上，其画面表达的真实感和迫力感就大不一样了。在有限的开发度下，想要达到和街机完全相同的画面是完全不可能的，然而我们却可以感觉到DC移植游戏时完全没有以往的那种困难感：“通过努力可以达到”与“尽全力接近”对开发者来说是不同的概念。

街机中的赛车在过弯时，带起一大片一大片的沙土，为了获取真实景像，世嘉当初制作街机时是专门派摄影师去录像的，MODEL3就营造出了有透明感的烟尘。拉力2在日本的人气度非常高，能模拟世界拉力锦标赛(WRC)的公司不多，家用机在狂热度上是不可能与体感街机相比的，但至少在画面上，世嘉应对玩家有个交待。我们来看看还有哪些细节。



●60%完成度(有光)

沙漠(初级)➡
⬇雪地(上级)
赛道都很硬派


●已决定追加热带雨林赛道！

●60%完成度(无光)

欲温拉力旧梦 来到梦工场中

上图的沙尘效果早已超过街机，街机不是这样子的。在街机上还有手刹，大手柄也会设立一个强力刹车键吧?拉力赛车是高灵敏的，即便不点刹也照样“甩尾”，街机那种非常细微的操纵感对DC是个挑战。

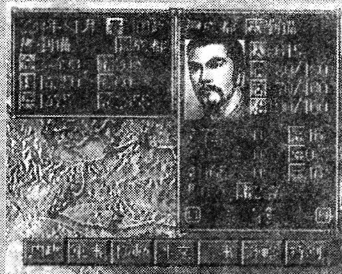
↑↖车窗没什么问题，广告牌和路上那些经常出没的动物也必须仔细考虑。还有车子转弯时在路上留下的痕迹。到了核查DC三角多边形同街机四角多边形谁更强的时候了。

三国志VI

金戈铁马 逐鹿中原

与以往的光荣三国相比，VI的内政部分削弱不少，反之在战争和人事方面得到了应有的强化。这大概就是厂商推陈出新和玩家津津乐道的亮点吧。不过，此类模拟游戏的最大漏洞仍在VI中暴露无疑——在你的国力强大到一定程度，即便远离统一，也不想再进行游戏了！

PS 厂商：KOEI 类型：SLG
发售日：98年10月8日



天时、地利、人和，再现黄巾起义后刀兵四起的乱世！

国政建议

★拥有同一梦想便可事半功倍

将有着同一梦的武将放在一起，做起事来便可事半功倍。另外在分配工作时也要注意他们的不满度，不满度的升降是会因他们的梦想和负责的工作而定的。

★劝降

当自己已有相当的势力，而附近仍有弱国存在，你就可以选择使用武力来消灭它。如果想省一点兵力的话，便试试"劝降"吧！若第一次劝降成功的话，该国便会成为你的从属国，每一年都会进贡；当第二次劝降成功，便可以正式地统治它了。

★长期搜索人材

是不是部下总有一些武将闲待着没事做呢？那么送他们出外旅行，进行"长期搜索"吧。这样经常会遇到特殊事件，例如有时会遇上山贼，如果战胜了他们便可增加经验值，有时候还会得到宝物的啊！

挟天子以令诸侯

要早得天下，加官进爵是不可缺少的事。如果能够得到天子的协助，便可以凭"特别"中的"官爵"来提高自己的官衔了。而献帝所在地会有一个特别的图示的，只要他在领地之内便可以很快成为高官了（攻占汉献帝所在城市即挟天子以令诸侯）。

每次谒见时献帝都会有一件事要你完成，当你完成了之后便可加官进爵和提高人德，而他通常都有以下的要求：

内容	条件
迁都	拥有可兴建帝都的都市，但还未兴建帝都
献金	金钱在3000以上
同盟	还有未同盟的国家
封官给其他君主	仍有官爵比你低的君主
兴建帝都	有20000以上黄金，而且主城是可以兴建帝都的地方
解雇武将	当你的部下有人的梦是霸权的时候
6个月内攻占指定的国家	要求还有未同盟或从属的国家存在

★帝都

帝都只可以在指定的地方兴建（商业发达、城级为4），如邺、许昌、洛阳、长安、成都、襄阳和建业均是可兴建帝都的都市。兴建帝都的条件首先是献帝在你那，第二便是要有20000以上的金钱。有了帝都之后，日后才可能称帝。

★登基之道

若想称王的话，必先要符合以下的条件：

A **还未有其他君主称帝**

1. 本身要拥立了献帝且官位是"公"或"丞相"
2. 身为丞相时献帝的人德在10以下
3. 身为公时献帝的人德在20以下

B **自立为帝**

1. 有其他的王存在但又未拥立献帝
2. 已有其他的君主成为皇帝

C **被其他君主封为**

1. 被已经成为皇帝的君主册封

称王之后，下一部便可以尝试自己当皇帝。而要成为皇帝必要符合以下的条件：

A **由献帝禅让**

1. 先要拥立献帝
2. 本身的官位要是王
3. 献帝的人德是0
4. 首都要是帝都之一

B **自立为帝方法1**

1. 没有拥立献帝
2. 没有其他君主胁迫献帝让位
3. 本身的官位要是王
4. 本身的人德要在20以上

C **自立为帝方法2**

1. 要持有玉玺
2. 没有拥立献帝
3. 现在的官位不是王或皇帝
4. 本身的人德要在20以上

外族的特性

外患一直影响着各朝代的政府。三国时代有乌丸、山越、匈奴、南蛮、羌和氐。它们都是边疆的一些少数民族，而一些特定的强力兵种也只能在他们的城里征召到，如山越兵和铁骑兵等。

对付外族的唯一方法便是攻打他们，因为是不可以对外族实施外交和计谋的。而且在战斗的时候，一般的敌武将是不会被俘虏，也不会接受单挑的。当你进攻了一次而又没有直接攻城便撤回的话，他们的兵力便会立即复原。

在你占领了他们的领地后，你要放置一定的兵力，否则外族

的武将便会谋反。另外，外族的城池无法进行各类开发。当然成功地控制他们后，他们便会在每年1月进贡1000黄金。

武将性格与从事内政的不满度变化

不同的武将也会有不同的梦想，而梦想则会影响到武将从事工作的情绪，因此常会令不满度产生变化。当不满度到了一定的程度，武将便会对君主表示不满，如果仍不理会他（因此要频繁"会见"），在一段时间之后他便会强行休息。严重的话，武将甚至会突然含恨而终（极少出现，笔者从未遇到）。所以在要武将执行工作时，要注意内政与不满度的变化，不满度越高，在"会见"时排放的位置越靠前。

从事工作	王佐	大意	才干	割据	维持	安全	霸权	征服	出世	侠义
内政	—	—	—	◆	○	△	—	—	—	△
军事	—	—	—	×	●	▲	◆	○	△	△
移动	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
外交毁约以外	◆	○	△	◆	○	△	—	—	—	△
探索、登录	◆	○	△	—	—	—	—	—	—	△
宝物授予	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△
宝物没收	●	●	●	●	●	●	●	●	×	▲
官职上升	*	*	*	△	△	△	△	△	○	△
官职下降	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
军事、太守、谍报任命	*	*	*	△	△	△	△	△	○	△
军事、太守、谍报解任	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
计略，埋伏以外	×	●	▲	—	—	—	◆	○	△	△
埋伏	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
交易	*	*	△	*	*	△	*	*	△	△
会见	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

注：◆表示大幅下降；○表示中程度下降；△表示小程度下降；×表示大幅上升；●表示中程度上升；▲表示小程度上升；—表示没有变化；*表示变化幅度非常小。

单挑模式

如果在追击指令中选择"单挑"成功的话，便会进入单挑的战斗画面。"三国志"以往的单挑都是不能控制武将作战的，不过经过改进，"Ⅵ"中可以下达指令给出战的武将。另外，如果令敌方部队陷入混乱状态的话，敌方接受单挑的机率便会大幅增加。

作战方针	内容	撤退条件	回数
舍身攻击	用尽所有体力战斗，不过无法使用交替、引诱和伪退却	不会撤退	5
攻击重视	当体力低于20便会撤退	体力低于20	4
绝对生擒	当体力低于30便会撤退，不过只能使用大喝、生擒、引诱和暗器	体力低于30	3
护身重视	当体力低于50便会撤退，不可以使用必杀技、一击必杀、先发弓矢和暗器	不会	2

★单挑作战指令

大喝：大喝一声，如果成功的话便可生擒敌将，对一些胆小的武将特别有效。

生捕：依照敌武将的体力而定，会被必杀技所抵消。

暗器：可以抵消一击必杀，最好在第一回合使用，敌人可以用侧面攻击抵消。持有特别武器便可使用此指令。

引诱：在交手一段时间后逃走，会被必杀技所抵消。

交替：撤退后更换出战武将，由指定的人继续单挑，十分有效。

说得：劝说敌将加入我方，对手的忠诚度要很低才会有效。

虚报：向对手散布谣言，使他退回阵营，对智力低的对手才会有效。

一击必杀：只能在第一回合使用的指令，以第一招就凶猛地击倒敌将。要求双方的武力有一定的差距。此招会被先发弓箭、侧面攻击和暗器所抵消。

侧面攻击：看清敌人的攻击空隙后才反击。可以抵消一击必杀、暗器和必杀技。

必杀技：使用角色的必杀技只会被侧面攻击所抵消。反之，必杀技可以抵消引诱、生擒和伪退却。

先制弓矢：只能在第一回合使用，可抵消一击必杀。

伪退却：假装战败，待敌将追上来便回头放箭攻击。容易被必杀技所抵消。

六项武将能力排名序位表

统率排名

1. 曹操(100)
2. 司马懿、陆逊(98)
4. 周瑜、诸葛亮(97)
6. 关羽、孙坚、孙策(96)
9. 姜维、赵云、陆抗(95)
12. 邓艾(94)
13. 司马昭、张角(93)
15. 司马炎、吕蒙(92)
17. 羊祜、卢植(91)
19. 徐庶(90)
20. 孙权、鲁肃(90)

武力排名

1. 吕布(100)
2. 张飞(99)
3. 关羽、许褚、赵云(98)
6. 太史慈、马超(97)
8. 孙策、典韦(96)
10. 甘宁、孙坚(95)
12. 魏延、黄忠、文丑(94)
15. 颜良、张辽(93)
17. 夏侯淳、兀突骨、孟获(92)
20. 张郃、董卓、文鸯(91)

知力排名

1. 诸葛亮(100)
2. 郭嘉(99)
3. 司马懿、陆逊(98)
5. 周瑜、荀彧、庞统(97)
8. 徐盛、田丰(96)
10. 曹操、祢衡(95)
12. 贾诩、姜维、陆抗、鲁肃(94)
16. 锺会、张角、张松、法正、吕蒙(93)
21. 诸葛恪、邓艾(92)

政治排名

1. 张昭、陈群(99)
3. 诸葛亮、曹操(98)
5. 张纮、费一(97)
7. 王允、蒋琬、张让(96)
10. 夏侯玄(95)、锺繇(95)
12. 贾诩、诸葛瑾、鲁肃(94)
15. 荀彧、马良、陆逊(93)
18. 郭嘉(92)
19. 华歆、司马昭、荀攸(91)

魅力排名

1. 张角、刘备(99)
3. 周瑜、诸葛亮(98)
5. 曹操、孙策(97)
7. 袁绍、关羽、孙权(96)
10. 曹丕、孙坚、张鲁(95)
13. 曹睿、曹植、孙亮、陆逊(94)
17. 司马攸、刘虞(93)
19. 何进、荀彧、刘禅(92)

综合排名

1. 曹操(470)
2. 周瑜、陆逊(451)
4. 诸葛亮(448)
5. 赵云(444)
6. 关羽(442)
7. 姜维(438)
8. 司马懿(432)
9. 孙策、陆抗(431)
11. 邓艾(427)
12. 吕蒙(426)
13. 孙权(424)
14. 孙坚、张辽(421)
16. 徐庶(420)
17. 郝昭(418)
18. 夏侯淳(417)
19. 司马昭(412)
20. 杜预、鲁肃(410)

注：排名顺序均为从大到小。

登录武将时的问题解答

问题	霸权主义	礼教主义	中庸主义
次のうち、×××殿が最も重んじるものはどれですか?	霸	礼	和
次のうち、×××殿が最も好きな动物はどれですか?	虎	象	犬
次のうち、×××殿が最も重きな鸟はどれですか?	鹫	鹰	隼
次のうち、×××殿が最も重きな色はどれですか?	黑・白	红・蓝	黄
次のうち、×××殿が最も重きな时刻はどれですか?	早上	正午	黄昏
次のうち、×××殿が最も重きな季节はどれですか?	冬	夏	春・秋
次のうち、×××殿が最も重きな圣兽はどれですか?	白虎	青龙	朱雀
次のうち、×××殿が最もよい趣味も思うものはどれですか?	酒	诗	琴
次のうち、×××殿が最も大事な友も思うのは谁ですか?	博学	正直	诚实
次のうち、×××殿が最も大事にすべきことはどれですか?	忠义	尊敬	教养
次のうち、×××殿が最も大事な关系と思うものはどれですか?	君臣	亲子	夫妇
次のうち、×××殿が心の中で赖りとすべきものはどれですか?	仁・义	礼・智・信	忠・孝・悌
次のうち、×××殿が一番大事だと思うものはどれですか?	师に从顺	亲に孝行	贤に尊敬
天上の星のたかで、×××殿が一番好なものはどれですか?	日轮	明月	群星
军议において、意见がわかれた场合×××殿はどうしますか?	即断即决	彻底讨论	妥协案
×××殿が守るべき存在とは次のうちでは谁ですか?	自分自身	父母	我が子
×××殿成长するために赖るべき人物、次のうちでは谁ですか。H	自分自身	老师	父母
己の主君が重大な过ちな犯したき×××殿がとる行动はどうしますか?	见舍てる	谏言てる	旁观てか
外交の使者にとって、最も大事だと思われるものはどれですか?	容姿・容貌	诚实さ	知识・辩论
国家が正しくあるために必要だと思次われるものはどれですか?	明晰な主君	有能な臣下	勤勉な民草
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	土地	民众	政治
天下のため、起きてはならない事は次のうちはどれですか?	饥馑	无谋の战争	疫病
天下を治めるために、×××殿が目指す道は次のうちはどれですか?	霸道	王道	中道
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	权力	秩序	平和
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	天时	地利	人和
战场において最も重要と思われる兵科はどれですか?	骑马	步卒	水军
战场において最も重要と思われる事柄はどれですか?	将的武勇	兵的士气	敌的情报
×××殿が、殷周革命の时代に生きれていたなら、谁に仕えますか?	殷纣王	周文王	太公望子牙
×××殿が、汉楚攻防时代に生きれていたなら、谁に仕えますか?	项羽	刘邦	韩信
×××殿が、配下に前汉の功臣を得られるとしたら、谁を选えますか?	韩信	张良	萧何

注：在登用武将时，被登录武将偶尔会问你一些问题，要你从3个选项中任选一个。如果你选中了他喜欢的答案，便可以成功地登用他。其实每3个选择均代表着不同的主义，分别是霸权主义、礼教主义和中庸主义，以上刊登所有问题和结果供大家参考。

宝物一览表

宝物名称	类别	效果
孙子兵法	兵书	知力+10、忠诚+20
兵法二十四篇	兵书	知力+9、忠诚+18
六韬	兵书	知力+7、忠诚+14
孟德新书	兵书	知力+6、忠诚+12
春秋左氏传	史书	知力+8、忠诚+16
史记	史书	知力+5、忠诚+10
遁甲天书	奇书	知力+8、忠诚+16
太平要术之书	奇书	知力+9、忠诚+14
太平清领道	奇书	治愈、忠诚+10
青囊书	奇书	治愈、忠诚+10
西蜀地形图	地图	统率+5、忠诚+10
平蛮指掌图	地图	统御+5、忠诚+10
赤兔马	名马	移动/忠诚+25
的庐	名马	移动/忠诚+20
爪黄飞电	名马	移动/忠诚+20
绝影	名马	移动/忠诚+20
倚天剑	武器	武力+10、忠诚+20
七星剑	武器	武力+3、忠诚+25
青　剑	武器	武力+9、忠诚+18
方天画戟	武器	武力+9、忠诚+18
青龙偃月刀	武器	武力+8、忠诚+16
丈八蛇矛	武器	武力+8、忠诚+16
铁脊蛇矛	武器	武力+7、忠诚+14
雌雄一对剑	武器	武力+7、忠诚+14
古锭刀	武器	武力+6、忠诚+12
三尖刀	武器	武力+6、忠诚+12
双铁戟	武器	武力+5、忠诚+10
大斧	武器	武力+5、忠诚+10
铁鞭	武器	武力+4、忠诚+10
铁蒺藜骨朵	武器	武力+4、忠诚+10
流星槌	武器	暗器/忠诚+10
短戟	武器	暗器/忠诚+10
飞刀	武器	暗器/忠诚+10
手戟	武器	暗器/忠诚+10
袖箭	武器	暗器/忠诚+10
玉玺	玉玺	魅力/忠诚+25

注：宝物随不同年代出现。

责编/PERFECT

音乐小说 保存版 1
~弟切草 苏生篇~

灰色人生 异样遭遇

今冬明春，由中村光一监督的音乐小说系列将在 PS 上登场。除“弟切草”外，“恐怖惊魂夜”与曾在土星上获得极大好评的“街”也将陆续亮相。而且三款游戏中均有众多新要素出现，即使玩过这些系列的玩家同样能够体验到全新的乐趣。

PS 厂商：CHUNSOFT 类型：AVG
发售日：预定 99 年 2 月

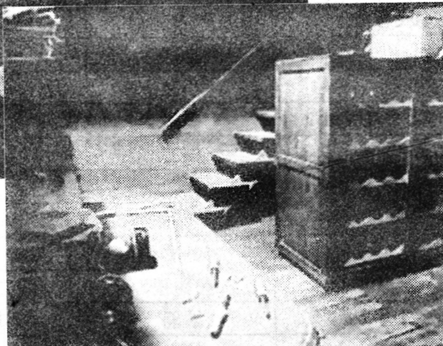


古老神秘的豪斋中隐藏着令人发指的恐怖事件……

这是一栋深山中的古老西洋式建筑。在这个充满诡异气氛的庭院中开满了黄色的小花。据传说这是因为一对反睦成仇的同胞兄弟。为了争夺女人，哥哥用斧头杀死了自己的亲弟弟，弟弟的血淌满了整个庭院，自此以后，这里就开出了这种所谓“弟切草”的黄色小花，而它所代表的意义恰恰就是复仇……

在游戏中玩家将体验到极致的恐惧以及令人动容的故事情节。故事是由玩家所扮演的主人公以及他的大学同学奈美外出旅行而展开的。经过一天的愉快旅途，二人踏上了归程。然而，车子的刹车系统却莫名其妙地出现了故障！不仅如此，这时又下起了滂沱大雨。为了避雨，他们来到这座古老的豪宅。然而他们并不知道，等待他们的将是前所未有的恐怖……





▲静静躺在房内一角的一对布偶。看它们的眼神仿佛想要诉说什么秘密似的。而主人公的女朋友奈美也因为这对奇异的布偶，唤醒了潜藏在体内许久的另一种意识……

游戏中是以主人公的第一视点来展开冒险的。不过 PS 版中比较特别的是还可以用主人公女友奈美的视点来体验游戏的乐趣！如果玩家想要顺利地揭开游戏中的谜底，有时候就必须以奈美的立场进行游戏。此外，游戏中的所有画面都经过更新，逼真的再现了“弟切草”独特的怪诞、非现时的世界观。

责编/PERFECT

音乐小说 保存版 3 · 街 命运的交差点

发售日：预定 99 年 1 月

游戏中共有自称电玩高手的少年组刑事雨宫桂马、不得志的二线演员马部甚太郎、半年前金盆洗手的牛尾政美、普通学生荻田正志、曾参加过法国佣兵的高峰隆士、历经沧桑的小说家市川文靖、以及校园内的偶像人物飞泽杨平等人登场。在这个游戏中，8 位主角将在涩谷相遇，展开一段段故事，感觉就象看连续剧一样。8 位主角的目的及性格各不相同，但是他们的故事却在不知不觉中相互影响着。玩家将选择某名角色展开故事，但有时又会和其他主角的的故事产生联系。因此，玩家可以随意组合游戏的故事，充分地感到 AVG 的乐趣。

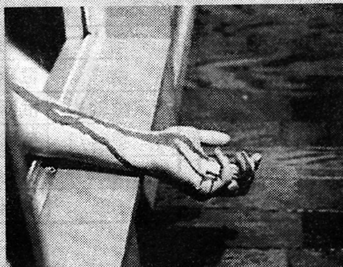


音乐小说 保存版 2 · 恐怖惊魂夜 特别篇

发售日：预定 98 年 12 月

舞台是山顶上的一间圆木式的小木屋。为了享受滑雪的乐趣，主人公和女朋友才投宿到这间小旅馆。

当天傍晚，旅馆所在的小镇遭到了暴风雪的袭击，猛烈的风雪将电话线扯断，致使这里与外界失去了联系。此外，还有一位神秘的人物告诫主角“午夜十二点将有人被杀”！可是旅馆中的其他人并不相信这种“无聊”的说法，反而把它看做玩笑。但当晚午夜果然印证了那人的预言——一名旅客被人谋杀，整个旅店被不知名的恐惧所笼罩。不过由于无法与外界联系，大家不得已只能在这间旅馆里过夜。



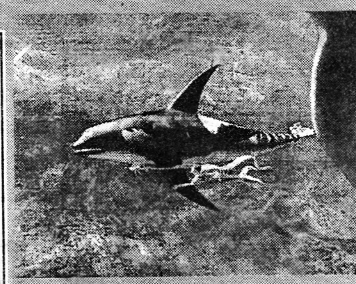
究竟凶手是否潜伏在旅馆中呢？他到底是 12 名旅客中的一人？还是来去无踪的杀人魔呢？

恐怖的事件接踵而来……

幽海人鱼

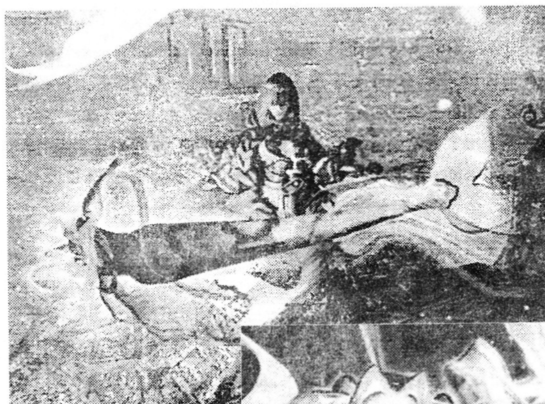
碧蓝海底访美人鱼

寺田宪史担任剧本、山田章博出任角色设定，由 XING 制作的 RPG“幽海人鱼”已进入了最后的调试阶段。游戏以不为人知的深海秘境为舞台，以美丽传说中的人鱼为主角，缔造了一个神秘、壮大而又充满亲爱的蓝色异幻世界。

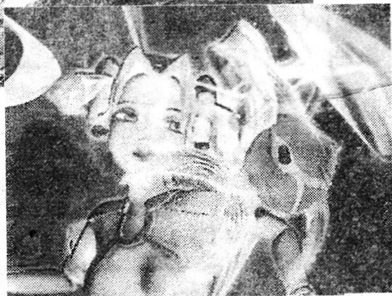


PS 厂商：XING 类型：RPG
发售日：预定 98 年末

揭示奇妙的水中世界，探访深海中的美人鱼！



◀人鱼的朋友不仅局限于同类之间。她们同样可以与海洋中的其它动物进行交流。



▶梅艾利亚王国的公主。根据女神阿弗罗迪特的意志，泰雅拉十七岁的时候便继承了王位。之后，她在宝物殿无意中发现了男性人鱼的画像。

海，湛蓝深邃的秘境，包含着无数不为人知的秘密。在遥远的海底，与世隔绝的地方，我们无法知道故事的起因……在海中最幽深的世界——海底，仍有着类人的生物存在。他们被称之为“人鱼”。女性种人鱼是一种不可思议的物种，在悠久的历史中产生过许多美丽的故事。可是随着时间、场所的改变，人鱼的种族也随之产生了变化……从这一日起，唯一的男性种人鱼阿迪恩将创造出新的传说。

“幽海人鱼”就是一款以深海世界为舞台的神秘 RPG。据开发者透露，剧本中巧妙地融入了亲爱与母爱的成份，游戏过程中，无论背景音乐还是效果音均有着抚慰心灵的作用，其实能够将人的心灵与肉体置于平凡之中也正是这款游戏的制作目标。

游戏中担任角色设定的以制作“罗德岛战记·法利斯的圣女”而扬名的山田章博，剧本则是曾负责“FF”系列一至三代剧情的寺田宪史先生。相信他们两人的通力合作必定会创出令人赏心悦目的崭新世界观。

银发阿迪恩 唯一的男性人鱼

阿迪恩居住于七色珊瑚村，是游戏世界中唯一的男性人鱼。在他十六岁生日那天，七色珊瑚村遭到了王国军的奇袭，从此，他开始了逃亡之旅……如果在飘荡的日子里，阿迪恩没有遇到女性种的人鱼，那么他的命运将会怎样呢？

赏金猎人塞拉 海洋魔兽的狙击手

虽然同为女性人鱼，但是塞拉却是以击倒海魔兽和妖魔从而获取赏金的天涯独行侠。目前，塞拉正在蛮荒的海域追查海盗盖亚船长的行踪。塞拉与主人公阿迪恩是多年的好友，但现在两人之间的关系好象产生了某种危机……

圣骑士艾斯蔓 王国军最高指挥

发誓永远忠实于创造神阿弗罗迪特的皇家圣骑士，是梅文利亚王国的最高指挥官，并且还拥有着令许多人鱼羡慕不已的华丽容姿。

在这个世界遭到破坏后，她得知了男性人鱼存在的消息，在她看来，男性人鱼就是令世界崩坏的灾难导火索……

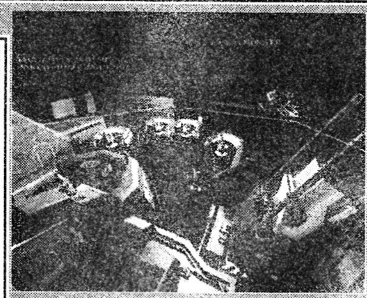
责编/PERFECT

星际战神

浩瀚宇宙
神翼翱翔

NAMCO 曾在 FC 上发售的名作“星际闪光”的续作已决定在 PS 上登场了。新作“星际战神”融合了即时战略与射击两大要素。游戏中，玩家即要对舰队进行宏观指挥，又要亲自驾驶战舰与敌人周旋。此外，游戏画面也被描绘得异常精致，充满了神秘未来的科幻色彩。

PS 厂商：NAMCO　类型：FTG＋SLG　发售日：预定 98 年内



战略与射击游戏的巧妙融合，NAMCO 新作将于年内登场！

基本战斗进程

游戏中玩家扮演的角色就是盖亚部队的总指挥罗依。身为统帅除了要在战斗中身先士卒外，更是需要英明的战略部署。当任务开始后玩家首先进入地图模式，其中可以看到敌我双方的势力分布。而后玩家就要根据敌方的补给线路及机动力等其它方面决定我方战略方案。当敌我双方在地图上接触后，就会立即进入 3D 视角的射击模式，此时就要好好考验一下玩家的射击水平了。

另外，值得注意的是，由于采用即时战斗系统，所以在玩家调遣部队时敌军同样在积极地布置着（好象是“前线任务·抉择”的方式）。因此玩家在部署前一定要充分地考虑到敌方的行动倾向。

STORY

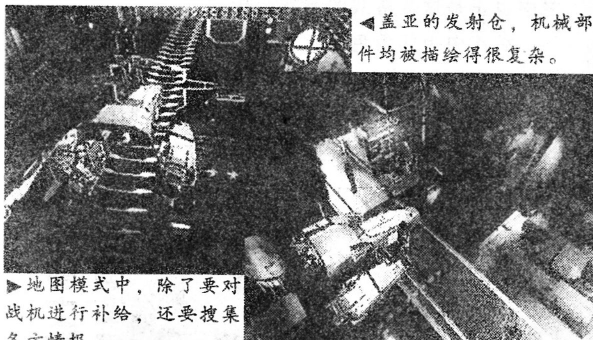
进入 25 世纪以后，人类在航天科技方面取得了史无前例的重大突破。此时的太空船已经能够载人自由地穿梭于各个星际之中，除诞生大批空间站以外，还出现了许多已被开发的移民行星。因此，这段年代可说是人类最强大、最辉煌的时代……

不过，随着科技的飞速进步，人类的贪婪和欲望也越发强烈。甚至出现了称霸宇宙的狂妄念头！

由于人类对星球的过度开发和狂妄心理，致使非人类的其他宇宙生命体慢慢地走到了反人类的阵营中，并且不断出现攻击人类舰队的现象，而且其规模之大更是出乎想象。就这样，人类逐渐从最辉煌的年代步入了充满危机的年代。

为了能够在最短的时间内抑制敌人的发展，人类建立了一支战略游击舰队——盖亚部队。这支精锐主要是由高机动力的盖亚战机组成，并由银河联邦的王牌驾驶员罗伊·海尼克担任总指挥，他们的任务是在短时间内突袭敌人，最大限度的牵制敌人。

责编/PERFECT



◀盖亚的发射仓，机械部件均被描绘得很复杂。

▶地图模式中，除了要对战机进行补给，还要搜集各方情报。



▼战斗前的地图模式，是不是很象“抉择”中的画面。

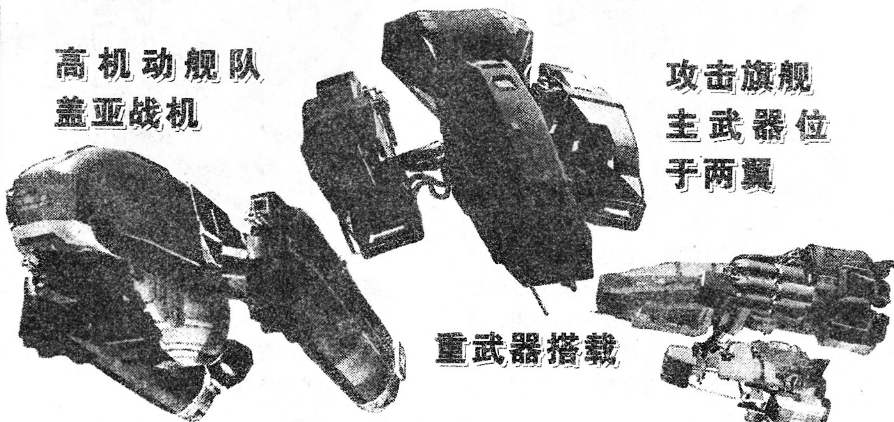
▼目前游戏的开发度已达 80% 以上，但具体发售日仍不明。

三种基本模式

★トレーニング：在最初级的训练模式中，玩家将熟悉盖亚战机的基本操作原则和基础的战略部分。

★コマンド：此种模式中以小规模的战役为主，且难度很低。可以说是玩家真正游戏前的入门模式。

★コンクエスト：这种模式中玩家将面对全种族、非局部的全面性战略部署。因此玩家除了具备一定的射击技巧外，更要有清晰的战略头脑。



快刀

平息暴动 解放人质

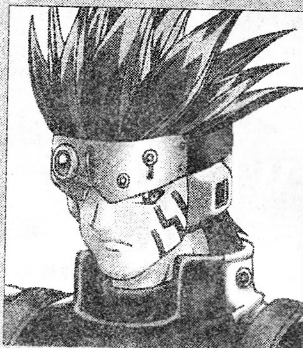
看过今作的有关资料后留给本人的第一印象就是画面出众，无论是CG场面还是游戏中的场景均处理的干净利落。其实，近期许多PS游戏都有着相当好的表现，可以说随着新主机的推出，PS游戏也渐渐步入了真正的成熟期。

PS 厂商:SUNSOFT 类型:AVG
发售日:预定98年12月3日



以近未来的科技大厦为故事舞台，对抗严密的警备系统

潜入特种兵，特格撒大厦的命运主宰者！



阿莱克斯·巴雷特

本市警察，是政府派遣至特格撒大厦，并成功潜入其中的特种兵之一。阿莱克斯是使用枪支的专家，对于远距离定位攻击十分在行。游戏中不同枪支装备的弹药不同，其性能也不近相同，熟练地掌握各种枪支的进攻方式以及弹药的特性是使用阿莱克斯的关键。



米歇尔·斯泰本森

满头金发，梳着长长马尾辫的米歇尔是另一名特格撒大厦的成功潜入者。身着轻装的她唯一的装备就竟是一把匕首。米歇尔动作轻盈，且拥有强力的连续技，因此格斗能力异常突出。但她没有飞行道具，其战斗方式恰恰与男主角阿莱克斯相反。

除男女主人公以外的其他角色

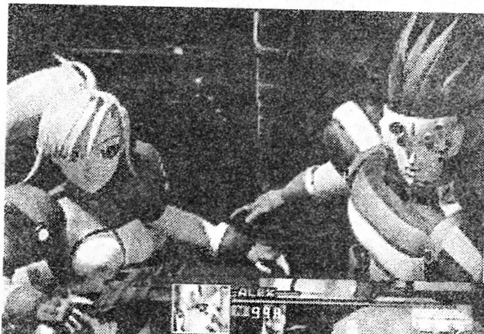
里奇尔·霍华德：为了寻找监禁在大厦中生死不明的博士，里奇尔故意被恐怖份子胁持进特格撒大厦成为人质。作为一名高等人工智能机器人，里奇尔拥有成熟的人格与记忆系统（博士一直把她当做自己的亲生女儿看待）。里奇尔的人工头脑可以与大厦内的电脑直接连接，这也许意味着她将成为潜人者阿莱克斯与米歇尔的有力内应。

巴恩斯·白弗尔：地方都市的刑事警察，负责特格撒大厦及其附近区域的治安。巴恩斯为调查里奇尔的诱拐案件而潜入大厦。巴恩斯拥有强健的体魄，是个彻头彻尾的爆弹专家。

——STORY——

西历2046年，位于大都市中部机械制造社的特格撒大厦被该社的开发研究员米盖尔·克劳福德率领武装部队占领了。数日后，警方派遣特种部队潜入特格撒大厦，营救人质并镇压恐怖份子的暴行。不过他们对于大厦内部的敌人武装规模与所在区域均不明，只有随着战斗的进行才能逐步了解。

游戏的舞台就设在近未来的特格撒大厦。从表面看，这里是主要负责宇宙产业的开发场所，可实际上特格撒大厦却是军事开发的绝密重地。其内部拥有极为严密的保安、保密设施。不过这些保安设备现在已经成了大厦内部恐怖份子阻击特种兵的绝好机会。因此，如果你想要顺利地潜入大厦就必须找到许多关键的道具。这些道具从很普通的物件到隐秘暗号的读解应有尽有。所以本游戏有着浓厚的AVG味道，玩起来可以充分调动玩家的想象力及探求心。



◀要想成功的完成任务就必须团结一致。



▶右侧图片为男主人公阿莱克斯挥刀的景象，我们可以清楚地看到武器舞动后滞留的华丽残像。好像有些类似『魂之利刃』中的刀光吗！

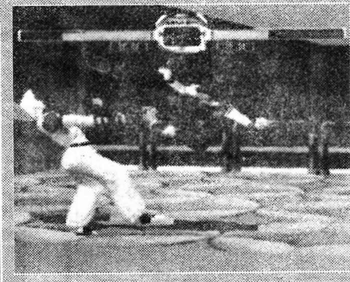
责编/PERFECT

御意见无用 2

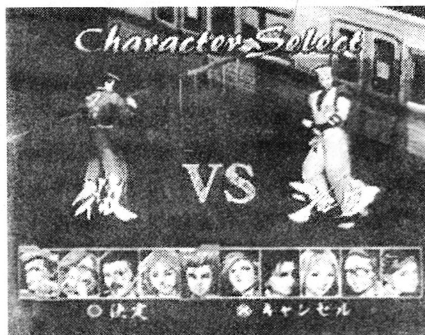
既要笑料 又要手感

土星上手感绝佳的格斗"御意见"，其续作被吉领丰彦作到了 PS 上，广大 PS 格斗迷也能体会到这款较难得见的、十分注重空中连技的游戏了。但从画面上看，PS 版的 2 与前作的差异非常之大，不知格斗铁人有何新的安排？

PS　厂商：MEDIAMUSE　类型：FTG　发售日：98 年内



从"御意见无用"中连续技的运用引发出的思考



↑同 SS 版前作比起来，PS 版的人物多了一分帅气，少了三分憨气。当然，增加新人物是一定的了。四大铁人将照例登场。

至今日本土星杂志每期都要对池袋沙拉进行采访，吉领丰彦曾笑着表示，早点得知 DREAMCAST 就好了！其实，池袋沙拉制作格斗是不考虑"利益"方面的问题的，他只在乎手感(笑料？)。有没有人打没关系，东西不能差。该铁人指出其最新格斗(御 3？！)的 DREAMCAST 版和 WINDOWS 版将同时发进，目前对 WINCE 正在"勉强"。



↗前作的重要概念是"进攻一方＝胜利一方"，新作保留了这点。且将"受身"发扬光大，追加了倒地攻防、壁围等新要素。

从前编者在介绍中，误将在练习模式中对被打跌在地并反弹到超低空的陪练角色所追加的打击归入"连续技"之列，确实不妥。这方面我们来看看读者是怎么认识的：

当你在练习模式中已将各种连技练得烂熟时，兴奋地想着以恐怖连续技将对手一击灭杀时，我要告诉大家一个大不幸的消息，这些连技在实战中多数不成立，只能在练习模式或格斗编辑中欣赏一下，甚至可以说这只是个恶作剧罢了。就以最离谱的不断使用状态崩坏技形成的无限连技来说，除非对手一动不动才会有效；同样，含下段投的连技也不能连用状态崩坏技。而那些看似华丽、威力强劲的空中连技也只有在对手不会受身的情况下才能发挥作用。

看来有必要引入一个"伪连续技"的概念，即虽显示 HIT 数或看上去可以连接，但因某些原因可能防御或破解的由固有技合成的连续技。相对的，真・连续技就是第一招击中后便无法防御或破解的连技。以"御"为例，只有浮空技后空中打击部分才是真连续技，对手落地后的看似很有压迫感的连续攻击均为"伪连续技"。在"御"之前和之后的大量三维格斗中这类现象屡见不鲜，大多数均是由练习模式造成的。"格斗之蛇"、"血腥咆啸"中就十分明显，巧用空中受身几乎可以躲过一切空中追打了，而与"御"有着同样受身系统的"铁拳 3"也就不用多说了。更早的像铁 2 中搞得风风火火的风间准无限连击现在看来，也只是些调味剂罢了。这种欺骗玩家感情的连技在 2D 或 2.5D(街霸 EX、私立公平学园)格斗游戏中非常少，但也不是没有，翻翻"秘技天地"，有些不管用的连续技就属于此类了，如"饿狼 RBS"、"天草降临"中的无限连技。

再回到"御"上，连续技的有效与无效都只是理论，实战中每次都在倒地的第一时间受身是不可能的，再高的高打也有失误的时候。"加强空中打击，减少地面环节"才是"御"之连续技的精髓。这或许对你玩别的 FTG 会有所帮助。四大铁人大概要告诉我们：不要陶醉于练习模式中，您会自己把自己给骗了的。不断战斗才会成为真正的格斗铁人。

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

现在各位一定猜到文章的题目了——练习模式的骗局。(提供：江苏昆山王伊浩)

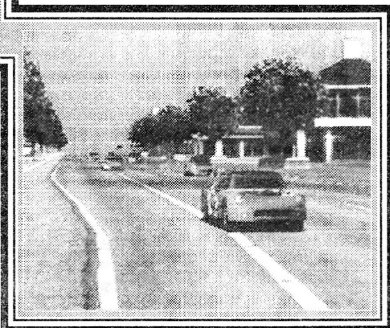
天语/王读者你好，没想你真的研究了"御"，而您对铁 3 的再讨论，我看不妨也与读者一起分享，霸王塾就是要讨论问题的嘛！不过，"御"中我是习惯将重力设定为－1 的。那样更能连续，此时的新宿 JACKY 能够合成大段空中连击。因"御"中的角色有体重之分，大块头角色的滞空时间较短，有些连技无法全部击中他们。在"御"中难度设定为最高的条件下，CPU 开始倒地受身。"御"是在被击飞的一刹那输入地面受身指令，它没有空中受身的动作。明显看得出你是标准机迷，请再试试"御 2"，看看它比前代有哪些进步("FAMI 通"给 2 打得分比 1 低很多，不知是否恰当？)。

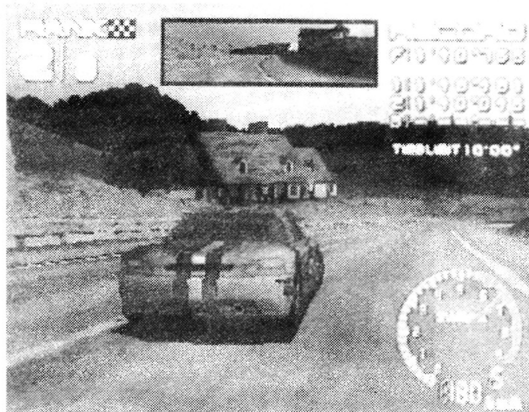
R4 赛车

真实速度 双管齐下

家用赛车游戏的巨星：日本 NAMCO 公司再度复出！在经过一段时间的沉寂后，NAMCO 将于 PS 上推出一系列震撼作品——山脊赛车(RIDGE RACER)的第 4 号，便是其中之一。PS 引以为荣的三维机能将再展辉煌。

PS　厂商:NAMCO 公司　类型:RAC　发售日:98 年 12 月



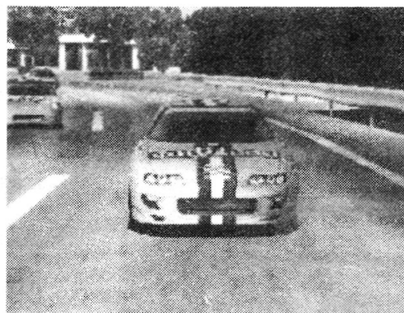


PS 赛车的开山老祖出山

"山脊赛车"，正是 PS 上最初的赛车游戏，推出后随即奠定了本系列在广大玩家心目中的地位。其续编有"山脊赛车革命"和"双 R 赛车"，在当时看来，它们都是极其地出色。尤其是画面部分，备受业内外人仕好评。最新作品 R4 赛车，延续了"双 R"的纯粹写实主义风格，无论是背景还是赛车，都无比真实，大大地超出了 SCEI"GT 赛车"的画面效果。在系统上，仍然是突出对高难度高技巧的追求，新作有非常多的大弯，由于本系列一直以来"撞了墙速度就接近于 0"，因此对玩家的操作能力来说将是一个严峻地考验。在 R4 中，仍然有以前的后视镜哦，同时，增加了联机对战的要素，使玩家在家中即可体会到打大型机的乐趣。

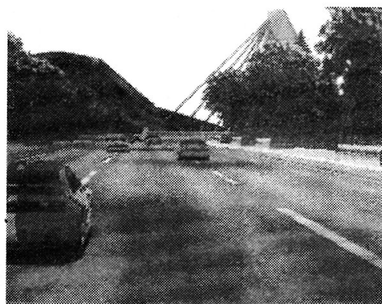
电影般的画面让人无法相信 R4 是个多边形世界





▲◀令人看到目瞪口呆

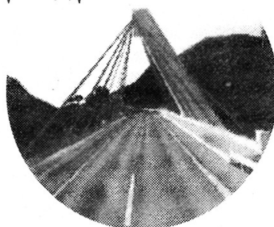
在"双 R"中进行比赛的同时可以获得奖金，再用钱去买配件提升车况，还要对车身颜色进行调整，队旗和队名也要考虑，可说是比较地麻烦。而 R4 更加强化了上面这些要素，赛车自身的变化已经超过了 300 种，随便你设计好了。R4 中还设计了一个大奖赛模式，玩家受雇于车队老板，要在整个赛事中场场胜出，直至拿到总决赛的冠军，非常地残酷。为了提高玩者的投入度，该模式要你注意与老板的信任关系以及赛车的挑选等细节，可不是光凭一身驾驶技术就能胜任的哦！



▶在 R 系列作品里，同其街机一样注重甩尾，但感觉比起街机来似乎稍简单了些。

NAMCO 的功力！R4 中的光源处理和赛车、背景的材质贴图达到了极高境界，实难想像 PS 能做出比这游戏更为悦目的作品了。该公司还为本作研发了带方向盘的手柄。

大桥安在



▲非常熟悉的"景点"



▲山脊赛车的赛道当然在山中了。还有叉道呢！R4 的赛道总数高达 8 条。



特稿

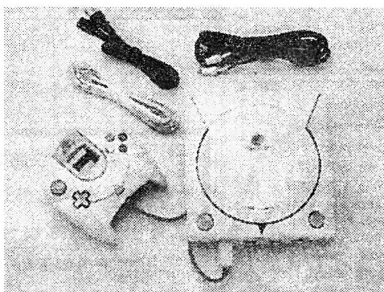
世间万象，疑幻疑真，请看——

传闻

——游戏业年末大骚动

游戏业界的传闻起源于玩友对自己所爱的期待，大家将自己美好的愿望告诉别人，由此产生了各种传闻。了解这些传闻的真像，也许会大喜过望，也许会心里的石头落了地，也没准会彻底失望。但了解了真像，事情才会更真实，期待之物才会更具体。

译/张凌志　责编/PERFECT PINSER



梦幻主机

DREAMCAST 预定于 11 月 27 日发售（当玩友看到本期时已经能领略其风采了吧）。虽然离发售日越近，它的机能我们越了解得多，比如 INTERNET 与通信机能等，但关于它的传闻也越来越多，下面我们就对这些传闻做直接的报导。

Q 关于 DREAMCAST 价格下调及其发售限定版的传闻真相是？

A “DC 在明年春天会降价！”这样的传闻在 5 月份 DC 的发布会上广为留传。世嘉的入交社长在被记者簇拥时曾不经意地说过“硬件在发售一年后会进行价格下调，这也算是一般的常识。”但另一种声音却是“没有这种计划（世嘉 CS 宣传部）。”看来近期是不会有价格的变动了。

另外，从在游戏展上露面的 DC 游戏以及其它迹象为根据，还出现了“发售限定版”和“海外版 DC 为黑色”的传闻，但世嘉方面的回答仍是“没有这种计划。”（世嘉 CS 宣传部）

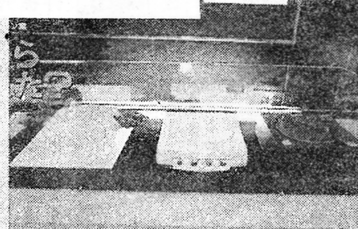
不过回想一下土星曾发售过的限定版，也许在不远的将来这一传闻将成为现实吧。



◀在东京 98 秋季游戏展广为传播关于价格和主机的传闻。



◀根据传闻画出的 DC 假想图就是这个了。海外版为时髦的黑色，日本国内的限定版则为银色，两个都想要啊……



▶世嘉展位中展出的 DC 试制品，右边那台黑色的试制品大概就是传闻的根源吧！



◀「平忠彦版」的超酷外形 DC，与之对应的是限定发售的透明土星，不错吧！

Q 土星的周边硬件在 DC 上能用？

A “能够将土星的周边硬件同 DC 进行连接的装置将于近日发售！”如此理想化的传闻竟然也出现了。与此类似的是有传闻说“DC 的某些周边硬件同土星具有互换性。”如果真有这样的梦想周边的话，那可太让人高兴了。

“根本没有连接装置和互换性周边的发售计划！由于土星和 DC 在线路、数据格式、接口形状上完全不同，因此想进行那样的制作是很难的。”（世嘉 CS 宣传部）

看来，如此方便的周边硬件不过只是梦想而已。



▲这两个手柄虽然外形接近，但两者之间是没有互换性的。



▼这么豪华的模拟控制器如果能用到土星上那就太好了。

Q 『那个』游戏会发售吗?

A 有传闻说街机上的大人气作"VR射手2"和"格斗之蛇2"将会移植DC,真的会这样吗?"目前还没有《VR射手2》和《格斗之蛇2》的移植计划。"(世嘉CS宣传部)唉,真希望快些移植呀!与此同时,又有传闻说DC版的"电脑战机"虽能进行双人对战,但却难以进行四人对战……"现在回答这样的问题还为时过早。"(世嘉CS宣传部)

要是能在明年发售不缩水的DC版"电脑战机"就好了。



▶今年5月开始用于营业的《VR射手2·98版》,在参赛国等方面对照法国世界杯做了各种调整。



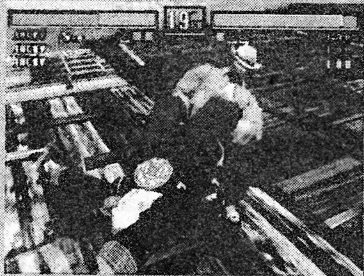
▲虽然有传闻新作将加入各种附加要素,但实际上世嘉好象并未进行开发。

◀预定明年发售的这个游戏据称只能进行双人对战,如果能进行4人对战就好了。

Q "VF3·组队战"真的是两枚组吗?

A 有传闻说将和DC同时发售的"VF3·组队战"将以双CD登场。"与'VF3·组队战'同捆销售的是收录了游戏'伯克利计划'相关资料的资料盘(世嘉AM2研公共关系部)。"

看来这一传闻并非空穴来风,而且"伯克利计划"不正是在秋季游戏展上铃木裕刚刚发表的那个RPG游戏吗!另外,DC上发售"VF4"的传闻已在网络上广为流传。不过得到的回答却是"没有这种计划(世嘉AM2研公共关系部)。"恐怕还是街机版会先行一步吧。



▼发表了DC用RPG《伯克利计划》的铃木裕,到底是什么样的RPG呢,太让人感兴趣了。



▲"VF3·tb"就够让人兴奋了,现在又有资料盘与其同捆发售,更想早点玩到了。

Q 『世嘉拉力锦标赛2』延期发售?『生物危机』则和主机同时发售?

A 什么?"世嘉拉力2"推迟发售,与主机同时发售的将是"生物危机",这样的传闻也在网络上出现了。据说是因为"世嘉拉力2"的通信机能不太理想,现在正在进行尽可能细致的调整工作。"世嘉拉力2"真的会延期发售吗?"不会延期发售。"(世嘉CS宣传部)看来这仍然只是传闻而已。

▼用和DC同时发售的模拟控制器来通信对战,一定会非常之爽!



▲发售日还远未到来却已有人说要和DC同时发售了,一定是从性急的人那儿开始的传闻。

Q "樱大战"与DC!?

A 土星上的大人气作"樱大战"的续篇将出现在DC上,而且会利用DC的通信机能。对于这一传闻,世嘉方面的态度是,"虽然广井王子在东京游戏展的会场上作出了关于'樱大战3'的发言,但这还不是正式发表。"(世嘉CS宣传部)

不过广井王子应该不会出尔反尔吧!?





▲DC版的《樱大战》也会在樱花盛开的季节发售吧!

Q 用DC能否浏览黄色网页?

A 用DC可以浏览INTERNET网页,这是DC有利的武器之一,但是会不会有人使用它去浏览黄色网页呢?这是每个父母都担心的问题。其实大家不用担心,使用DC浏览"DREAMCAST"主页时是不会连接到有黄色内容的主页上去的,而且大部分黄色主页也不容许未成年人浏览。在这个问题上请父母们放心。(世嘉CS宣传部)

而中国的玩家则更加不必为这种事担心。

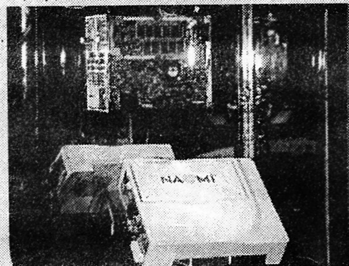
Q 关于业务用基版NAOMI和视记忆卡的传闻。

A 在秋季举办的AM展上发表了世嘉新一代的业务基版NAOMI已是尽人皆知的事了。由于NAOMI是能够与DC和可视记忆卡具有互换性的基版,因而相当引人注目。其间出现的传闻是"可视记忆卡游戏中珍贵的怪兽和宝物是可以在NAOMI中获得的。"对于这一传闻世嘉内部的回答是,"NAOMI和可视记忆卡连动的游戏模式正考虑于近期发表,敬请期待。"(世嘉AM2公共关系部)。

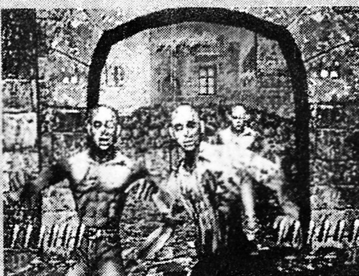
这么说公开可视记忆卡和NAOMI的连动性的具体内容已经是近在眼前的事了!让我们拭目以待吧!



▲在AM展上发表的"NAOM"基板,因为对应可视记忆卡而相当引人注目。


▶只作了少许公开的"NAOMI"的内部结构。仅凭着能和可视记忆卡连接这一点,相信注意它的人不在少数。


▶把棒球选手的数据储存在可视记忆卡里再移至DC,点子很好,不是吗?



Q 在便利店也能买到DC?

A 在和DIGICUBE有合作关系的便利店都可以买到土星及其软件,那么这次的DC及其对应软件也能在便利店买到吗?"为了能在便利店进行DC及软件的销售,现在正在对其运作进行调整。"(DIGCUBE宣传部)在附近的便利店以预约的方式购入DC也是件很不错的事。

Q 可视记忆卡的自动售货机?

A 可视记忆卡可以进行游戏的重复写入,但写入的具体方法现在还未公开。传闻中的说法是"在DC的代理店中将会有专门进行可视记忆卡游戏写入的自动售货机。"但世嘉方面宣称"现在还未确定。"(世嘉CS宣传部)

如果真如传闻所说的话那就太好了!

Q 将会有各种颜色的可视记忆卡发售!!

A 根据现在公布的情况,预定销售的可视记忆卡只有白色和绿色两种颜色。但在DC发表时作为样品公布的可视记忆卡是黄色的。据此有传闻宣称"实际上会有各种颜色的可视记忆卡发售……。"相当让人振奋的传闻。

"现在还未确定。"(世嘉CS宣传部)世嘉方面的回答仍然是老调子。

既然说"现在",那也就是说将来会有各种颜色的可视记忆卡发售啦!让我们好好期待吧。



五光十色

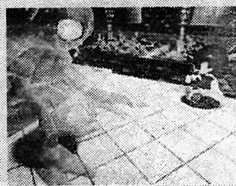
◀如果能有这么多色彩缤纷的可视记忆卡就好了!


▶在DC发表时展示的试制品,黄色和红色都给人相当不错的感觉。

Q 用可视记忆卡玩"索尼克冒险"!?

A "哥吉拉大集合"及其之后发售的"莫斯拉梦幻战争"和"加美拉梦幻战争"(均为暂定名)都是以怪兽为主题的游戏。针对这一现象,网络上出现了"将会有以育成索尼克为目的的可视记忆卡游戏发售"的传闻。世嘉方面的回答是,'索尼克冒险'正是作为可视记忆卡对应游戏开发的,在游戏中登场的奇异生命体'查欧'将可以通过可视记忆卡进行育成。"(世嘉CS宣传部)

虽然是对应索尼克的游戏,但育成的对象却是"查欧",不知道所谓"查欧"到底是何种生物呢?

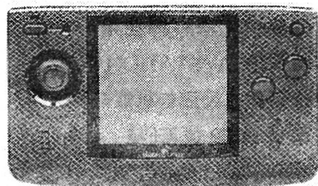


有关DC的其它传闻

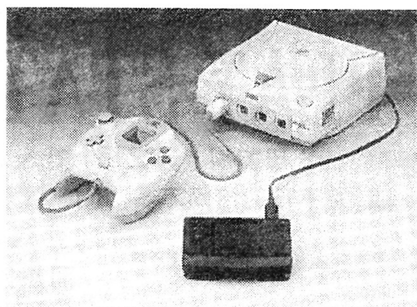
Q. 播放VCD和PCD的周边硬件会发售吗?
A. 现在还未确定。
Q. "SEGA AGES"会向DC移植吗?
A. 没有发售计划。
Q. DC的旋涡状标志是如何决定的?
A. 是由市场营销人员和公司内部会议决定的。旋涡状标点象征着扩张力和宇宙的无限广阔,代表了DC无限的可能性和人与人之间交流的扩展(详见本刊7期特稿)。

袖珍 NG

袖珍 NG 已经于 10 月 28 日发售了。其实在它发售之前我们就知道了许多情报，这次我们就以"与 DC 连接"、"主机有多少种颜色"、"有什么周边的设备"这三个话题进行报导。



袖珍 NG 中有个锂电池支持其内部的系统软件，有日历、星占等四个机能。已经预定要发售的软件有格斗、解谜等多种类型，而且袖珍 NG 最有利的武器就是与 DC 连接。这部主机已经于 10 月 28 日发售，价格只有 7800 日元（约合人民币 560 元）。



- 无线通信器
- 与 DREAMCAST 的互换性
- 内藏系统软件
- 有备份机能

Q NEO · GEO POCKET 能和 NEO · GEO 主机联接吗?

A 在 NGP 显示屏下方旋涡状的"P"标志有传闻将其理解为"这是为了体现 NGP 与 DC 有互联关系"，这是真的吗?询问本社设计师的结果是，"这完全是偶然的。"（SNK 宣传部门）

果真是这样的吗?连颜色都是相同的橙色，而且 NGP 也确实能和 DC 连动，这仅仅是偶然的一致吗？而且 SNK 加入 DC 的第一作就是"98 格斗之王"（暂定名）……

"有同时推出对应软件的可能性。"（SNK 宣传部门）

那么 NGP 能和 NEO · GEO 以及 NEO · GEO CD 连接吗?

"现在还没有考虑。因为为了迎接新的挑战，现在是以新主机为工作重心。"（SNK 宣传部门）

看来 SNK 现在还是执着于 DC。那么如同 NAOMI 和 DC 的连动一样，对于 HYPER NEO · GEO 64 和 NGP 的关系 SNK 是如何考虑的呢?

"现在还未确定。"（SNK 宣传部门）

如果真能实现和街机的连动的话，NGP 的前景应该说会更为光明。



▲SNK 参加 DC 后的第一作《格斗之王》(暂定名)。因为是可能和 NGP 有关联的游戏，所以倍受注目。

用"袖珍 NG"进行培养



用"DC"进行对战



▶利用 NGP 育成角色，再通过 DC 和朋友对战，这一天的到来不会很久了吧!

Q NGP 发售前夕，彩色 NGP 发表，真意是?

A 10 月 10、11 日在幕张举行的游戏展中公开了 NGP 的彩色画面。在 NGP 发售前夕，这样做是基于怎样的意图呢?

"当然是为了表明将会推出彩色 NGP 啦。"（SNK 宣传部门）

确实，在游戏展等场合公开的彩色画面相当的引人注目，但其发售日和价格又如何呢?

"现在的计划是 99 年中发售。价格还未确定，但为了广大用户的利益，我们将以尽可能低的价格推出。"（SNK 宣传部门）

真是可喜的消息。但之前发售的软件能在彩色 NGP 上玩吗？同时有传闻说彩色 NGP 将自带照明灯。

"所有发售软件都对应彩色 NGP，因此请放心购买。至于是否自带照明灯，目前还没有听到这种意向，不过还是有这项功能比较好吧!"（SNK 宣传部）

如果玩家有要求便会予以考虑吗？因为是相当方便的功能，希望 SNK 社内能好好考虑。

Q 无线通信的可能性是?

A NGP 最引人注目的周边应该说是无线通信用装置了。使用它可以在 10 米半径内实现无线通信对战。

"实际上《何处不麻将》就有可能利用这一机能。"（SNK 宣传部门）

这样说来如果恰好在公共汽车里碰上了也能马上进行对战了?

"当然也有这种机会了。"（同）

太有吸引力了，那么什么时候发售呢?

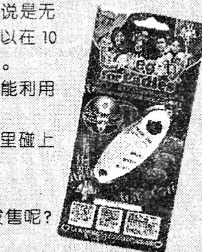
"现在还未定。"

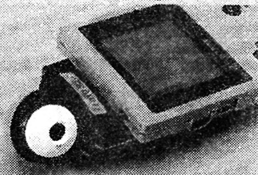
什么?又是这种话，真的是还未决定吗?

"差不多吧，不过也许年内就会推出。"（同）

哈！没想到会有这种意外的消息入手，等着发卖吧。

图注：持有 Love gety 的两个人在接近时这个小玩意就能做出反应，相同的道理 NGP 也能进行无线通信对战了。

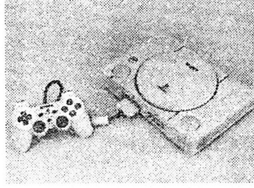




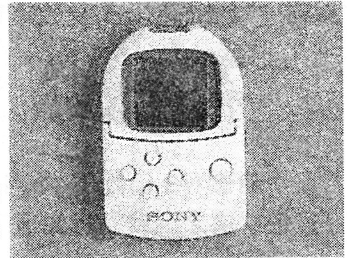
▲作为 GB 周边硬件发售的"袖珍相机"，对应 NGP 进行类似开发的呼声很高。

PLAY STATION

PS 在发售 4 年之后，进入了它的巅峰时期，关于它的传闻不多。不过，比较值得注目的并非是这台次世代主机，而是在东京游戏展上露面的“POCKET STATION”，下面就以它为中心为大家介绍。



POCKET STATION 与其他便携式游戏机有一些差别，它利用 PS 游戏的数据进行游戏。平常可以当作存储卡来用，当 PS 游戏中有附赠的迷你游戏时，就可以用它来玩了。另外，它可以用红外线通信机能进行数据交换。它的价格在 3000 日元（约合人民币 210 元），预定在 12 月 23 日发售。



- 同记忆卡一样使用
- 与 PLAYSTATION 连动
- 用红外线通信机能进行数据交换
- 搭载 32 位 CPU

Q PS 的后继机种真的会推出吗?

A 很早以前就在传闻中出现的 PS 后继机种被心急的人命名为“PS2”，但实际开发工作在进行中吗？直接询问 SCE 的结果是，“虽然正在进行研究开发，但现在还处于具体内容一切未定的状态下……”（SCE 宣传部门）

模棱两可的回答，略大于或等于无可奉告，详细情况仍是一切未明。不过 SCE 的主页上已经发布了有关后续机种开发的募集广告，因此 PS 后续机种的存在已不能说只是传闻了吧！由此可以判断后续机种的开发人员已经开始集中，大致的规格也在确定之中！

“PS 后续主机公开时也一定会像 PS 的 PDA 一样在游戏展上大肆宣传的。”（SCE 宣传部）

对于善于让大家吃惊的 SCE，我们好象只有静静地等待正式消息了。面对热情高涨玩家们，SCE 发表了如下的言论：

“以现在世界上的 4000 万 PS 用户为主，为了能让尽可能多的人充分享受乐趣，我们将力图使 PS 变得更加有趣更加好玩，请进一步的期待今后的 PS。”（SCE 宣传部）

由此看来因为有活跃十足的现役主机的存在，现在讨论后续机种还为时过早，只有再等下去了。



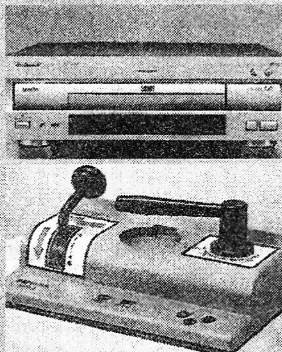
对其期待度也是直线攀升 随着 PS2 各种传闻的出现

Q 新主机和 PS 的周边硬件有互换性?

A 在关于新主机的传闻中出现的最多的就是“对应 DVD”了。是因为 SONY 相关网页上曾提到过 DVD 吗？“无可奉告。”（SCE 宣传部）

这一回答也是预料之中的事了。那么最近还有传闻说新主机与 PS 具有周边硬件的互换性，这是真是假呢？“无可奉告。”（SCE 宣传部）

又是这种回答，但如果这一传闻属实的话，对于新主机的期待度一定会更加高腾了。



▲专用控制器也有互换性吗?

以前的全能用

Q 多边形数 1 千万?

A 在业界有传闻说“PS 后续机种的多边形数将达到 1 千万！”就连业界公认的强力基版 Model 3 可能表现的多边形数也只是 100 多万，而 PS 的后续机种竟是其 10 倍。对于这一传闻的回答是“无可奉告。”（SCE 宣传部门）

看来传闻不过是传闻而已，但假设传闻属实的话，与 11 月 27 日预定发售的 DC 的 300 万多边形相比，PS 2 实在是太恐怖了。

DC 的三倍以上?



▲Model 3 为 100 万多边形，单纯加以考虑的话，PS2 将是其 10 倍！这样的传闻内容到底可信吗?

Q Pocket Station的情况怎样呢?

A 重量不过30克的小巧机体却能用来玩便携式游戏,这就是Pocket Station。Pocket Station的发售日是12月23日,这一天有什么特殊的意义吗?"圣诞节的前两天,又逢日本天皇的生日,而且23日前后有许多对应Pocket Station的软件发售,因此在23日发售Pocket Station是再合适不过了。"(SCE宣传部)

作为圣诞节的礼物带给大家,确实是个好点子。另外,Pocket Station内藏年历,因而具有实时性的游戏也能进行制作了吧?

"正是这样,使用这一机能将会制作出让人充分感受实时性的游戏。"(SCE宣传部)



▲通过和PS连接可以像一般记忆卡一样进行使用。



▼"古惑狼3"中附带的PDA对应游戏为"无所不在Crash君"。Crash会进行吃饭,洗澡,跳舞等各种动作。

年末会有大批对应PS PDA的游戏发售!

Q 会否有各种颜色的Pocket Station出现呢?

A 现在的PS记忆卡有各种各样的颜色,因此Pocket Station也会有各种颜色以供玩家选择吧?现在公开的颜色只有2种,今后会怎样呢?一定会发售其它颜色的吧!

"目前正在筹划中。"(SCE宣传部)

色彩鲜艳的记忆卡



▲像照片中给出的全彩记忆卡一样,会有全彩色的Pocket station推出吧!

Pocket Station主要对应软件	
最终幻想Ⅷ	街霸ZERO 3
LUNATIC DAWN Ⅲ	古惑狼3·徒步世界一周
怪物农场2	I.Q FINAL
口袋迷宫	玲珑夏威夷女装

Q 经后PS还会变得更加便宜吗?

A 去年11月13日,加带振动手柄和SOUND SCOPE功能的PS从以前的19800日元降价至18000日元。从下表可以一目了然的看出PS逐渐降价的轨迹,这样推算目前的PS差不多又该降价了吧。抱有这种想法的人相当之多,其中有人已经开始相当自信的发表自己的推理了,"12月3日PS将会迎来发售4周年纪念,在这一天降价将是相当有力的举措。"(日刊杂志记者)

这好象是很有道理的说法吗?那么问问SONY的官方人员吧,"目前还没有这种具体计划。"(SCE宣传部)

看来玩家们的思路确实有些超前了。不过试想现在的价格相比发售时要便宜20000日元以上,这已经是件很幸福的事了。

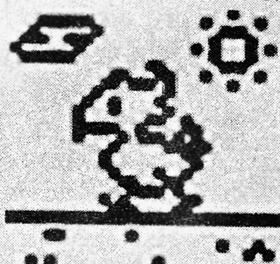
商战的激烈情形一目了然

PS价格变动及各方相应动向			
94.12.3	39800日元	94.11.22	世嘉土星发售
95.7.21	29800日元	95.6.16	土星降价至34800日元
96.3.28	24800日元	96.3.7	土星降价至20000日元
96.6.22	19800日元	96.6.23	N64发售
97.11.13	18000日元	98.11.27	DC发售

Q 『FF 8』将对应Pocket Station?

A 在期待新作排行榜上排行第一的年末超大作RPG"FF Ⅷ",竟然是对应Pocket Station的游戏。这一次介绍的画面是陆行鸟奔跑的场面。难道可以通过Pocket Station进行陆行鸟的游戏吗?

"在现在的阶段还不能说,这是秘密。"(史克威尔宣传部门)



▲充满童趣的画面。

众所期待的游戏中又掺入了Pocket Station的成份,让我们今后在期待"FF Ⅷ"新情报的同时,也留心一下Pocket Station的消息吧!

Q 利用红外线通信机能到底能做些什么呢?

A Pocket Station的另一特征是红外线通信机能,使用上部的传感器就能进行各种各样的数据交换。那么具体说来,就是可以与朋友们进行最高纪录的互换吗?

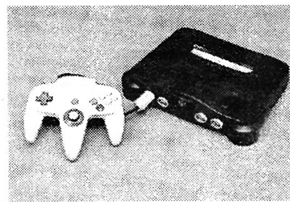
"当然,现在正向着这个方向努力。"(SCE宣传部门)



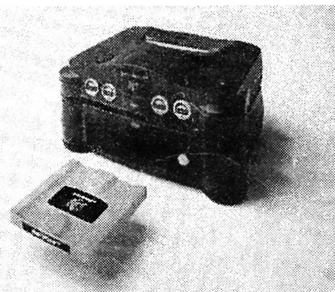
特稿

任天堂

特立独行的任天堂给业界提供了无数有趣的话题，最近关于"口袋妖怪"的话题又特别多，而且最近又制造并发售注目度非常高的彩色 GB，下面我们来看看关于任天堂的传闻。



自从 FC 时代就开发了可以读写的磁碟机系统的任天堂，目前又独自在开发新的磁碟机，这就是传闻已久的"64DD"。目前只知道"64DD"与"N64"本体同样为黑色的基调，使用专用的双面磁碟，每张磁碟有 64Mb(合 8MB)的大容量，磁碟机的内存达 32Mb(合 4MB)。



●与 N64 组合在一起使用
●可以读出磁碟中的数据
●磁碟的容量为 64Mb
●可以读入 32Mb 的数据

Q 真的是好事多磨吗?明年 64DD 是否会如期推出呢?

A　使 N64 更加 Power up 的 64 DISK DRIVE，通称 64DD。将 N64 和 64DD 相组合就能发挥出 N64 最大限度的能力。但从 97 年 64DD 发表至今已经过了相当长的时间，其间发售期 4 次推迟（参看右表），确实已经让人有些忍无可忍了。今年 8 月发表的消息是 99 年 6 月发售，这次能让人相信吗!?

"现在正如发表时所说的，预定 6 月发售。"（任天堂宣传部门）

虽然话是这么说，但三次的相信等来的却是四次的延期，明年 6 月这个时间仍然让人怀疑。

"请放心，我们正以明年 6 月为目标努力着!"（任天堂宣传部门）

相当强硬的话语，好像这次可以放心了。但 8 月份发表的延期理由和上一次一样是由于软件开发的迟缓。"硬件本身早已开发完毕，处于随时都能发售的状态下。"（任天堂宣传部门）

看来确实只有软件方面的问题了。为了充分利用能够写入的机能，其软件的开发是要付出相当的劳动的，而且原定 98 年举办的任天堂最大的宣传活动"任天堂 64 Space World"也移到了 64DD 发售前的 99 年 5 月。这样看来对于 64DD 的问题真的可以放心了。



▲下一次的 Space World 之后，64DD 该出现在我们身边了吧!

64DD 延期计划

96.6:97 年发售计划发表
97.5:延期至 98 年 3 月
97.11:延期至 98 年 6~7 月
98.4:延期至 98 年冬
98.8:延期至 99 年 6 月

不断的推迟，不断的延期……
但愿 64DD 能在明年如期推出，为任天堂摆平信任危机。



Q 明年与 64DD 一同发售的软件会是哪些呢?

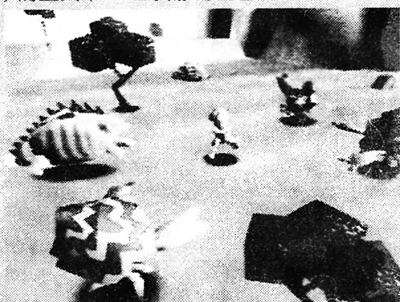
A　蕴含着无限可能性的新硬件 64DD，其同时发售的软件以及其后的对应软件都非常的引人注目，现在它们的情况怎样呢?

"'马里奥艺术家'系列 3~4 款，其它游戏 2~3 款。"（任天堂宣传部门）

数量很可观呢，而且其中"马里奥艺术家"以外的 2~3 款游戏很惹人注意，其中一款有可能是"mother 3"!很振奋人心吧!

"有没有'mother 3'现在还未定。另外，不仅是已发表的软件，其它未发表的软件也有可能一同推出……"（任天堂宣传部门）

难道任天堂还有什么秘密武器吗?在发售时间表上从未出现的软件也会忽的一下和 64DD 同时推出吗?难道是那个宫本茂和系井重里共同开发的"卷心菜"（暂定名）吗!让我静待佳音吧!



▲总不见新情报公开的大作——"MOTHER3"。下一次的新消息要等到什么时候?

Q 难道N64已经不会再降价了吗？

A　主机降价销售现在已成了极普通的事情，也许是受近几年PS和SS数次降价的冲击，N64也两次下调了价格。其实在N64发售之初就已经是低价位的设定了，再经过两次降价，几乎减至了当时发售价的一半。

按照右表分析，任天堂平均1年降价一次，这样说来N64明年还会降价吧……“现在还没有这样的计划。”（任天堂宣传部门）

这样说来N64下次的降价也许会配合明年64DD的发售吧。看来现在考虑降价问题还为时过早。

N64的削价历史

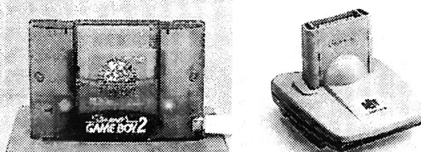
96年4月23日
——25000日元
97年3月14日
——16800日元
98年7月1日
——14000日元

Q 能使GB软件在N64上使用的Super Game Boy 64会出现吗？

A　既然能在SFC上充分享受GB游戏的乐趣，那么N64也应该能用来玩彩色GB上的游戏吧？话虽如此，但实际上会是怎样呢？

“作为开发工具，SGB 64已经开发出来了，但相比经过N64的电视画面，彩色GB的液晶画面更漂亮，不过如果用户在这方面的期待很高的话，也还有登场的可能性。”（任天堂宣传部门）

看来并非完全没有可能。



▲能把《口袋妖怪》用N64的画面进行游戏的64GB pack和SGB2，如果能把两者融合在一块儿……任天堂希望通过GB的提携以及“塞尔达64”的发售可以令N64尽快地走出低谷。不过，面对强势的PS和强大的DC他能够成功吗？

Q 通过NINTENDO POWER进行GB软件的写入？

A　在NINTENDO POWER发表之初就出现了相应的传闻。考虑到GB迄今为止的高度渗透性和人气，以及业已形成的丰富软件资源，这一计划也就越发显示出了它的重要性。而且能使用原来所有软件的彩色GB也即将推出，不知任天堂方面作何考虑？

“现在正在为导入这一计划进行着各种准备工作。”（任天堂宣传部门）

看来到其真正实现还要花相当的时间，再忍耐一下吧。


▲也许有那么一天连锁店中的N POWER也会对应GB。

Q N64的扩张记忆体真的会发售吗？

A　有传闻说用于增加N64 RAM容量的扩张记忆卡将会单独发售……

“在美国将会有单独的扩张记忆体出售，不过在日本计划和64DD同捆发售。”（任天堂宣传部门）

这也就是说要等候到明年6年64DD现身时登场了。



▲这是插入扩张记忆体的位置。

Q NP的使用费是否会降低？

A　NINTENDO POWER用于向专用卡带写入SFC游戏。因为专用卡带的价格相对高昂，因此NINTENDO POWER的使用费今后会不会有所降低吗？

“有这种可能性。”（任天堂宣传部门）

Q 有关“超级玛利奥RPG”？

A　稍早一些时候在“ファミ通”等游戏杂志上刊登过的“超级马里奥RPG 2”的制作人员募集广告，不知道后文如何呢？

“集结了各种类型的人材，而且已经有了各种各样的初步计划。”

Q 准备推出能使用所有怪兽的“妖怪竞技场”？

A　N64第一个《口袋妖怪》关联软件《妖怪竞技场》将推出新作，这是真的吗？

“当然，开发正在进行中。但发售日及内容都还未确定，使用卡带还是碟片为媒体也未确定。”（任天堂宣传部）

看来推出新作是确定的了。如果可能的话，希望在《妖怪竞技场》中不能使用的怪物此次能够全部登场。



▲希望在续作中能使用自己培养的所有怪物。

另外一些关于任天堂的小传闻

NINTENDO POWER用的软件目前还在开发吗？

“在明年早些时候会推出一款‘火炎之纹章’的最新作，其它的也在开发中。”（任天堂宣传部门）

彩色GB用的“袖珍相机”会发售吗？

“这件事目前正在研究之中，要看主机发售的动向而定。”（任天堂宣传部门）

今后发售的GB软件都会对应彩色GB吗？

“对应GB的软件都会对应彩色GB，这两个主机都可以玩今后的软件”。（任天堂宣传部门）

关于软件的 种种传闻

"这个游戏在年内不会发售了"、"那个大作的续篇××公司已经在秘密地进行开发了",这样有趣的传闻充斥在游戏界。许多传闻使玩友产生了疑问,而疑问的焦点多数集中在软件上。至于可信度嘛,当然不一定都很高啦。下面我们就一些大小传闻,来看看厂商们是怎么回答的。

Q 大作到底落户谁家?『DQ 8』将登场DC?

A 自从发表以来就一直在"ファミ通"的期待新作Top30上占据上位的"DQ Ⅶ",人气游戏在发售前都会被各种传闻所笼罩,"DQ Ⅶ"正是其中之一。但是就在"DQ Ⅶ"的相关情况尚在一点点透露的过程中,传闻的内容却产生了质的飞跃——"DQ Ⅷ"将在DC上制作!这样一个极具冲击力的传闻开始流传开来。可以认为这是基于"生物危机"、"格兰蒂亚"纷纷推出续作而出现的传闻。但是掘井先生一直对"DQ"系列珍爱有加,其每一作的制作周期之长也是很出名的。从这一点考虑,以上传闻的可信度非常低。

"全部还处在未定状态下。一方面"DQ Ⅶ"还未完成,同时全会社都在竭尽全力地进行"DQ Ⅶ"的相关工作,因此对于续作实在是无可奉告,当然其对应主机更是未曾决定的事。"(艾尼克斯宣传部)

看来确实如此。

"但因为是未定,所以并不能说在DC上制作"DQ Ⅷ"的可能性为零。"(艾尼克斯宣传部)

意味深长的回答,看来"DQ Ⅷ"是要等到"DQ Ⅶ"完成之后才能提到桌面上来。

ENIX用于回报玩家的超大作



▲"DQ Ⅷ"虽然很好,但现在比较关心的还是"DQ Ⅶ"的消息。

Q "DQ7"能卖500万份!?

A 98年10月15号的日刊工业新闻中艾尼克斯的福岛社长宣称"'DQ Ⅶ'能销500万份。"

向艾尼克斯加以确认的结果是:"这是对游戏品质的自信。"当然如此,因为这是倾尽全力的大制作吗!

Q N64卡带也能进行游戏写入?

A 软件形式为卡带的N64,可能像NINTENDO POWER那样在便利店中进行游戏写入吗?

"现在没有这种计划。"(任天堂宣传部)看来这只是在理论上有可能的传闻。



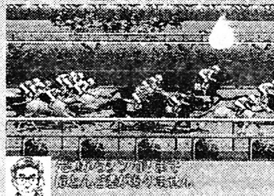
◀如果真的能在便利店随便录入N64游戏,那真是再美不过的事了。

Q "德贝赛马"会在新主机上出现?

A "在各机种上都有发售的'德贝赛马'将在N64上制作而且可利用64DD进行数据交换"好象有传闻这样说。

"尚未确定,因为64DD直到现在也还没有真正出现,因此现在什么也不能说。"(PARITYBIT宣传部门)

就是说至少也要等到64DD发售之后。



▲由薗部博之推出的赛马游戏。

Q NAMCO正在开发消除游戏疲劳的按摩机?

A 有消息说NAMCO正在开发能够消除游戏中疲劳的按摩机。

"NAMCO直接经营的娱乐设施中将会配置最新式的空气按摩机。"(NAMCO宣传部门)

看来不是开发,而是直接引进啊!

Q SS软件的去向如何?

A SS上发售日未定的游戏会在DC发售前全部发售吗?

"因为和软件厂商之间存在着相关的合同,因此不能回答这个问题。"(世嘉CS宣传部)

什么!那么再让我们直接问一问即将有游戏发售的CAPCOM吧!

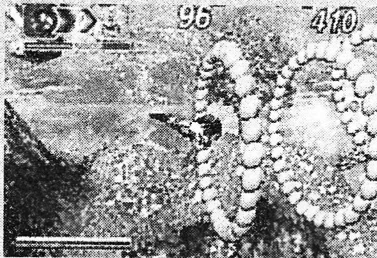
"很抱歉《生物危机2》已经停止了发售计划,但《龙与地下城》还是会推出的。CAPCOM今年还将继续为SS开发软件,敬请期待。"(CAPCOM宣传部)



▲"生2"不出了!为土星玩家默哀……

Q 在“NIGHTS 2”中有女性梦精灵登场?

A “NIGHTS 2”将在DC机上发售，而且据说将有美丽可爱的女梦精灵作为主人公出场。“现在没有这种计划。”(世嘉CS宣传部)让我们一起等待那位女中豪杰吧。

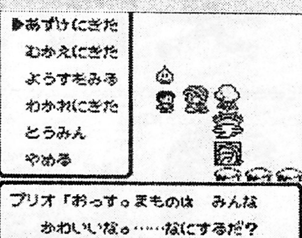


Q “DQM 2”正在制作中!?

A 自发售就大受欢迎的“DQM”，早就传出要开发“DQM 2”的消息。喜欢“DQM”的玩家们请看下面一则消息：

“托各位的福，‘DQM’受好评。因为想让更多的玩家体会这款游戏，所以暂时还以“DQM”为主，只是希望续编的呼声也能很高，现在正在研讨中。”(艾尼克斯宣传部)

喂，怎么样，是则不错的消息吧，说不定很快就能玩到“DQM 2”呢。



▲能使怪兽成为同伴的《DQM》，强烈要求尽早开发续作。

Q 史克威尔决定加入DC!?

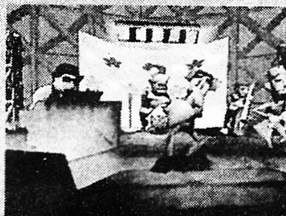
A 曾一度传言史克威尔要加入DC，让人觉得似乎确有其事，弄得玩家一头雾水，究竟是怎样的呢?“根本没有打算加入。”(史克威尔宣传部)这下清楚了，史氏加入DC只不过是个谣传而已。

Q “MOTHER 3”将在64DD上登场!?

A 一时间，在被公开的游戏画面中没了“MOTHER 3”的影子。它的近况又如何呢?

“打算在64DD上开发，但尚未确定”(任天堂宣传部)

现在才开发，也许有再制成卡带的嫌疑吧!



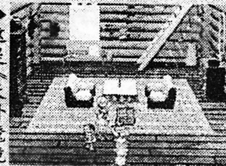
▲开发好象颇为不顺的《MOTHER3》、不知道推出是什么时侯的事了。

Q “天外魔境Ⅲ”正在开发中?

A 大家期待已久的《天外魔境Ⅲ》将在DC上发售……

“至今还未有那样的打算。(哈德森宣传部)”

会有正式发布吗?

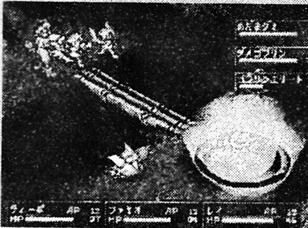


▶这是《天外魔境·第4默示录》，不知道Ⅲ会怎样。

Q CAPCOM正在秘密制作超大作RPG!?

A CAPCOM将在两年之内以每月一款的速度推出总计24款短篇RPG。

“确有制作RPG类型游戏的计划。”(CAPCOM宣传部门)



如果真是那样，今后每月都能玩上一款CAPCOM的RPG了。

Q 游戏中心中NAMCO制作的格斗游戏将会一一移植!?

A 听说NAMCO不仅要加入DC，而且要把自己颇具功力的格斗游戏一一进行移植。将“铁拳3”改名为“铁拳3·rerb”在DC上发卖。

“不知道!”(NAMCO宣传部)

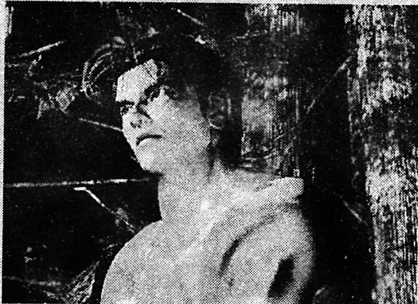
是吗?那么，现在是否移植在街机中颇受欢迎的“灵魂力量”的呢?好象是有那么回事吧!

“不知道!!”(NAMCO宣传部)

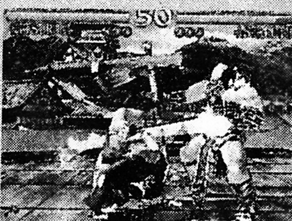
哇，那么问问其它游戏的吧。大家所期待的“铁拳4”将何时发售呢?务必请告知一二。

“不知道!!!”(NAMCO宣传部)

打击!! 从NAMCO那里我们什么都没得到，不过相信由于大家的期待，NAMCO迟早会推出的，是吧，NAMCO君。



▲如果要作《铁4》的话在各方面都应超越前作吧!单想起这些就让人好激动!



◀CG超绝美丽的《灵魂力量》，移植动向密切注视中。

Q DC的包装上会出现汤川专务吗?

A 传言说汤川专务将会出现在DC的包装上。

“尚未确定，但是对于这样的流言，汤川专务大概会很高兴吧!”(世嘉CS宣传部)

也许是想做个受欢迎的人吧。



▶凭着电视广告而一跃成为名人的世嘉汤川专务，现在连不玩游戏的人都熟识他了，几乎已经成了世嘉的门脸。

游戏制作人 突击采访

记者就下面四个玩友感兴趣的话题，对著名的游戏制作人进行了提问，让我们看看他们是怎么说的。

①现在制作中的游戏是?
②比较期待哪一种新主机?
③想在新主机制作的游戏是?
④您个人比较注意的游戏是?



KONAMI 小岛秀夫

①《合金装备·欧洲版》，下一个制作的游戏将会边休息边考虑。②能够让人有嗅觉感受，做到现存主机所不能的硬件。③不是仅仅局限于视效、音响上的提高，而是想追求游戏本质的东西。④《塞尔达传说·时之笛》、《欧亚快车杀人事件》。



SEGA 中裕司

①"索尼克冒险"的开发极其顺利，将是不辜负大家期望的作品。②DC，其可视记忆卡也是非常有趣的硬件。③利用 DC 和可视记忆卡的通信功能制作游戏。④铃木裕先生制作的"伯克利计划"，虽然在同一会社内却没有得到任何的相关情报，很想知道究竟是怎样的东西，等到发表会时一定要去。



SQUARE 坂口博信

①夏威夷方面的电影制作计划和"FF"系列的监制工作。②如同在制作"FF Ⅶ"时一样，首先充分考虑自己能做到何种程度，而不是把自己限定在某机种下进行具体的分析。③能够把现在制作电影的全部经验倾注其中的作品。④《Ultima · Online 2》，前几天有幸和里查德·A·加里奥托先生谈话，被其思想和其对在线游戏所作的分析所打动。



CHUN SOFT 中村光一

①音响小说系列的"恐怖惊魂夜"、"街"、"弟切草·苏生编"。②对每一新主机都充满期待，DC 的通信机能被各厂商所注意，我也是其中之一。③因为面对新主机，所以要先进行稳妥的研究和考虑之后，再进行推进。④还是"索尼克冒险"，其次还有泰格伍茨参加制作的 Windows 版的高尔夫游戏(有个性!)



PARITY BIT 菌部博之

①"Best play 职业棒球"PC 版和"德贝赛马"(机种各种各样，这是秘密)②作为用户有着各种各样的期待，如果作为开发者的话，我觉得哪种主机都很不错。对于便携式游戏机也想尝试一下，因为我也很喜欢彩色 GB。③还是便携游戏机游戏，"德贝赛马"和"Best Play 职业棒球"等各种题材都想在便携机上一一尝试。④《塞尔达传说·时之笛》



RED 广井王子

①"向北"，大约完成了80%。12 月在土星上发售的"樱大战·帝击俱乐部"也请大家多多关照。②因为 Red 是企划集团，所以会根据各硬件厂商的不同要求制作合适的游戏。③完全不使用画面的软件，以音乐为主的软件，高度强调画面的游戏。④"樱大战·帝击俱乐部"、"索尼克冒险"



キャメロット 高桥宏之

①有好几个，最近大概就会发表吧!开发度差不多都超过了 60%。②期待能够充分吸引中小学生的主机，因此比较看重的是便携机。③今后的硬件在表现力上会不断提高，但游戏的内涵也变得更重要了，因此想制作游戏性和独创性比较高超的游戏。④"塞尔达"、"BANJO AND KAZAAIE 的冒险"



CAPCOM 三上真司

①DC 版的"生物危机"，此外还有另两个游戏，标题不能公开，开发状况也属于商业秘密。敬请期待。②彩色 GB 和 DC。③易于上手，容易理解，玩起来有趣的游戏。④"DQ Ⅶ"和"塞尔达传说·时之笛"



キャメロット 高桥秀五

①不能进行具体的回答，但一定是会让大家大吃一惊的制作。②对在规格上能够满足软件开发方要求的硬件厂商与期待。③是我们才能制作得出来的游戏。④"塞尔达"、"BANJO AND KAZAAIE 的冒险"、"DQ Ⅶ"则是无论何时推出都将等待的游戏。



GAME ARTS 宫路武

①"格兰蒂亚 2"、"郑问之三国志"，开发进度现在还是秘密。敬请期待。②DC。③虽然有很多点子，但现在主要想利用通信机能制作全新类型的游戏。④没有什么特别偏爱的游戏，但我个人非常喜欢 SLG，因此如果有感兴趣的主题出现的话，一定会玩上一把。

科普园地

游戏文化浅研——形式与内涵

文 ROCKMAN/责编天师

编者按/游戏最早兴起时应当是在街机厅中，追求刺激，挑战自我是当时街机玩家的唯一心态。随着科技的进步，家用机技术突飞猛进，游戏画面在声、光上都有了质的飞跃。于是，玩家们也从单纯的“追求刺激”慢慢地发展到“消闲赏玩”。仅就家用机来说，确实发展出不少“风花雪夜”般的游戏，并产生出了高级别玩家所乐道“游戏文化”。本文就是玩家对游戏“内涵”的一些看法。科普园地欢迎各式各样的投稿。

从94年杂志宣称次世代是“一部贵族化机器”，打个照面了事，到现在对 Dreamcast 及对应游戏丝丝入扣的深入追踪，大家都想赶一趟“及时车”。不过，相信最近每一个人都有同样的感觉：迷茫。业界敏感地带仍未明了，诸家各抒己见，众说纷纭，亦难求定论。毕竟，左右发展趋势的不是主观主论，而是市场价值规律。有人说：“巨人之间的对话，我们所能做的，也许只是观望。”的确，我们享有的仅仅是游戏。

一明确“内涵”概念

辩证唯物主义认为：内涵是指反映在概念中的对象的本质属性，即概念的含义。这里不去讨论事物内涵与游戏内涵的必然联系，用笼统的说法稍加浅化：游戏内涵就是游戏内容表达出的深层含义，即内在含义。可以说玩游戏就是玩内涵，所谓有所收获，就是对内涵有所领悟吧！

二“内涵”只是口头禅？

左右硬件销量的是软件，左右软件销量的是……

心理学家分析：时代尖端的广告业界以过去的“注重表面”为第一考虑要件；广告的表面比内含真意更具说服力。史克威尔先生向世人淋漓尽致地展示自己最出色的一面，惊人成功后的正面影响犹如强大的磁效应般紧紧吸引和不断扩大其追随者数量。他的名字深深铭在消费者心中，像口渴了在摊点上买“可口可乐”一样自然的去买他的游戏。由此确保所开发的每一款游戏畅销——即使是其它公司“同一级别”的作品也难望其背项的销量。借此，他笑眯眯地向人们发问：“内涵吗？游戏固然要有内涵，但热卖的关键真正取决于它本身具有的内涵程度是否需要斟酌？”

目前能在月间游戏销售排行榜上容易占据顶端位置的游戏无一不具备天时（硬件拥有量）、地利（开发环境相对优越）、人和（系列、厂商知名度）三个条件。把客观因素和游戏内在拉到一块有些牵强，可没有人会为自己没碰过的游戏投一票，游戏排行榜是与软件销量联在一起的。

衡量一个游戏好坏确实不能不以它的销量做为参考，“游戏热卖→软件商获取利润→开发经费充裕→好游戏诞生成为可能”，公式稍欠严密，却是最基本的良性运作循环模式。采用新技术和广告费会占到其中很大比率，然而不惜代价的促销方式却不是人人都能做到的。

莫名其妙地看着意料之中又意料之外的游戏进退维谷，有时不得不怀疑自己的判断力，其中原因，除了不断壮大的游戏新军接受观念不同外，乐意追随大势（所谓的业界“大势”含潮流的成分更多一些，由人兴起也由人改变，并非绝对正确）。普遍的想法：大家喜欢的保准不会错。商家按照市场反馈保证立品市场占有率。不同的出发点在不同的形势下演译出不同结果，事实证明，面向大众角度开发游戏完全必要，在新用户层捉拥下的新贵 SCEL 扮演着乖巧、讨好的角色，就远比老成稳重的世嘉和任天堂走运。游戏思路和风格无论在亚洲还是欧美都得到广泛支持的 SQUARE 堪称典范。

自由支配时间少的玩友，选择余地缩小，往往偏向柄承大作主义，如此就使出色的另类游戏失去出存土壤，一个极具创意的作品若被大众认为“不合时宜”进而排斥，实在令人惋惜。问题是现在最有意思的游戏终究有一天会玩腻，让玩家失去信心是游戏的失败！“业界整体而言并不活跃，虽然话题不断，但游戏本身的发展已经走入死胡同”，正如 GAME ARTS 宫路武所担心的，“制作者常陷入困境，几乎放弃创新，从游戏类型上看，反而越来越狭窄。”除了寥寥可数的几个当红公司，曾风光一时的老牌厂商爆炒冷饭，两极分化严重的今天，对于即使有好作品也很难打出名气的小公司而言，胡乱试手简直是自取灭亡！而墨守成规窒息了创新的愿望和灵感。玩家是接受者，厂商是给予者，只考虑前者接受程度做出来的游戏无法跳出固有框架：“喜欢 CG MOVIE 我一定做”、“热销作品我会出继集”。直到厂商确认这一做法不能为自己获取盈利后，才做新打算。

表面看起来欣欣向荣，实则埋下隐患，好在还有强劲的对手存在，创新和固定并存。“穷则思变”，任天堂不得不提倡“返璞归真”；艾尼克斯一再强调“游戏必须有趣”。大变革才能注入活力，缺少某公司游戏就一显死气沉沉的颓景必须改观。

标新立异的今日，把概念内涵固定化的“元凶”竟是本应接受恩泽的我们？口号喊得很响，却又自造阻力的做法，我们大概还未意识到。

如同粗线条勾勒的“机器猫”、“蜡笔小新”仍能散发无穷魅力，游戏讲求的正是内在。能拍着胸膛、坚决呼出“现在某一游戏角色在敝人心目中已彻底取代了十年前的玛里奥！”那样的玩友到底有多少？毋庸致疑，大家一直认可的准则：游戏最重要的是内涵。

未完待续

●ROCKMAN，如果你的地址有问题，请尽快与编者联系，请更换地址以利稿费的发放。



■最近关于DC的流言不少。下期我们将对微软公司的人员进行采访，大家或许能从该公司的表态中获得一些很重要的信息，甚至能够展望业界。
另外可能也会发表一些专业玩家对信息界的看法。

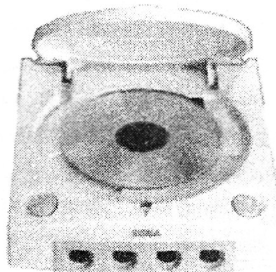
责任编辑小天天



新媒体 GD－ROM

GD－ROM较之CD、DVD的最大优势在于，只要让软件开发商对自己的设备稍加升级即可获得大容量的效果。也就是说，快速导入GD－ROM系统是切实可行的。

本期"园地"将向大家作一简要介绍。



◀GD光碟难于盗版。精密度大为提高的

游戏容量越来越大，GIGA BYTE DISC诞生

入交社长曾说过DREAMCAST将使用一种全新的媒体，名字叫做GD－ROM。GD是GIGA BYTE DISC的缩写，这种光碟可以存储近1GB容量的资料，几乎是现在次世代光碟容量的一倍。在目前游戏越作越大的形势下，通常的CD－ROM已不能满足需要，一个游戏如果动辄就作成双碟装，虽然CD的成本极低，但毕竟2张也比1张多，生产上多一环的同时，消费者也要多花些钱才行，游戏时更要频繁换盘，比较麻烦。

GD－ROM这种规格据说是由雅马哈提供的，该公司曾以这种制式向DVD阵营发出挑战，争取成为新一代的光碟标准制式，可惜没有成功。

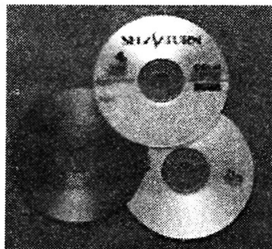
GD－ROM与CD－ROM的最大不同在于，前者是一种CAV格式的光碟，而后者则是CLV格式。熟悉激光影碟的朋友可能听说过CAV与CLV这两个格式。实际上，在光碟的存储区内，外圈的圆周比内圈要长，通常以CLV格式制作的光碟，资料被激光烧录在碟片上的密度在外圈和内圈上是完全相同的。也就是说，当读取外圈时，为了让光头正确地获取全部资料，就要减慢光碟的转动速度（因为光碟上资料的角密度不同，外圈的角密度更高一些），这无疑造成读盘速度的降低。

而CAV格式则不同，资料在光碟上分布的密度是外圈疏内圈密，因而其角密度是相同的，这样一来，读取资料的时候就不用改变光碟的转动速度，只要来回移动光头就够了。

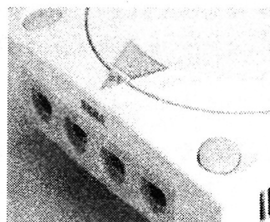
有人认为，DC不采用DVD－ROM是不明智的决定，对于这种意见，世嘉当然有自己的看法。首先，DVD的成本高于GD，且DVD的周边配置价格非常之高，这容易造成主机成本的上涨，是玩家所不愿见到的。再有，采用DVD的话，对广大软件开发商来讲也并非一定有利，因为在游戏开发方面，DVD远没有达到像制作DVD影碟那般"说做就做"的地步，对于GAME业界来说，将所有开发商的开发设备全都换成DVD系统，还没有发生过，而世嘉当然不想当那第一个吃螃蟹的人。究竟由谁来将DVD系统全面导入游戏界，我们拭目以待。



对于拥有12倍速光驱和16MB主记忆体的DC来说，GD－ROM与原来的CD并没有本质上的区别，只是在**容量**和**读盘时间**上变得更具优势，而**价格**却与次世代主机的光碟相同，VF3TB和拉力2都是5800日元。



▲曾经研发的GD可写入版。



▲开动机器后，开机指示灯便会亮起。灯光为橙色的。DC光头的读盘精度相当高。

饿狼按键型连续技

上海 WWJ

按键型连续技是SNK在饿狼系列中率先导入的新型连续技（现已成为本系列的精华），后来像天草降临，月华剑士，和CAPCOM的口袋战士（抄袭）中也有见到（编者按/口袋战士要"抄袭"也要"抄袭"恶魔战士才对，都是"目押"嘛）。上述三部作品中的按键型连续技较为简单，每个人的出法都一样。但RB系列不同，其连技种类繁多，按键顺序错综复杂。"狼迷"都知道，想完全记住RB中的按键型连技是不可能的，那么能不能像做数学题一样，记住几条公式定理之后，什么题目都可以做呢？笔者积累了三年的实战经验，发现了"饿狼"系列的几部作品（RB，RBS，RB2）中的一些共通的按键型连续技规律。



系列作品中，常见的按键型连续技可分为以下三种：

1.将敌人（与自己同线）从线上击出，再从另一条线上将其击回，最后以必杀技终结。

这类按键型连技的通式一般为：两下轻攻击，方向前加重攻击，方向后加对线攻击。在RB中表现为：A、B、→C、←D，RBS中为：B、B、→C、←C（也有以AB开头的，如比利），RB2中为：B、B、→C、←D（也有以AA开头的，如KIM）。这类连续技在饿狼中用得最为广泛，就这种按键型连续技本身而言，攻击力并不是系列中最强的，可怕的在于，在这种连续技后一般都可跟突进系或乱舞系超杀或潜在能力（RB2中比利的红莲打是个特例）。

2.不将敌人击出线，近身直接以C键连按形成连续技，最后以方向键+C或必杀技终结。

这类按键型连续技杀伤力较强，使用简单，很适合初学者使用。其中当属RBS中BOB和FRANCO的C、C、C、C最为强劲有力，后可跟→C、各种必杀超杀，甚至潜在能力。但这类连续技在RB2中被大大削弱了，便如BOB的C、C、C、C变成了C、C，而且不可跟必杀，超杀，更别提潜在能力了。一般说来，这类连续技若以方向键加C作为结束动作的话，就不可再追加必杀技了，但也有特例：RBS中的KIM（C、C、→C、→↓↘A），RB2中的秦崇秀（C、C、→C、←C）。

3.由2.派生出来的连续技。

若一位角色没有上述第2种连续技，但有↘A这项特殊技的话，一般他（她）就有以先殊技↘A开头，后跟C连打这种按键型连技了，这类连技也可用方向键加C或者以必杀终结。如RBS中的山崎，RB2中的洪福都是这类人物。需要注意的是RBS中的TERRY，RB2中的东丈和秦崇雷这三个人，TERRY是以↓A这项普通技开头，东丈以←B（特殊技）开头，秦崇雷则是以B开头。

除上述三种最基本的连续技外，还有几种不太常用的按键型连技，下面介绍三种：

4.令敌人浮空的技巧。

通式为两下轻攻击，后接↘C令敌人浮空，后可接对空技。在RB中为：A、B、↘C，在RBS，RB2中为B、B、↘C。这种连续技的杀伤力不大，所以最好用在有空地两用超杀的人身上（如山崎），或用于敌人体力不多时。它的特点是动作够帅（尤其是RBS，RB2中BOB的B、B、↘C、→↓↘B）。由此还可派生出将敌人击倒的技巧——B、B、C，RBS中的BOB，KIM，TERRY等都有此招（但在RB2中BOB的B、B、C已不能将敌人击倒了）。

5.某些角色的潜在能力。

如KRAUSER的"死亡情侣穿越"，"死亡情侣穿越2"，DUCK的"达克之舞第5式"，GEESE的"死亡咆哮"等都属此类按键型连技。其特点是可给对手以毁灭性打击，但只可在P·POWER时使用，不免美中不足。

6.饿狼系列按键型连续技的最难点——非P·POWER态大威力连续技。

此类技巧极难开发，需要有对饿狼超高的第六感。在RB中，一般为近身A连按，继以B连按，C连按，最后以必杀终结。如RB中的KIM，A、A、A、A（若土星版则为A、A）、B、B、C、C、飞燕斩、天升斩。RBS中笔者未发现，RB2中KIM有一招，但规律与RB不同，为↓A、A、A、→C、←D、C、A、B、C、空砂尘、天升斩。如果你是铁杆"狼迷"。就该去开发此类按键型连续技！

除上述6种连技之外，另外一些无规律的连续技如RB2中KIM的A、A、B、C就不一一介绍了。这里笔者向大家推荐KIM与BILLY，此二人近身ABC三键乱按几乎都可形成连续技。但还有一些有规律的连技（如在按键中需搓招但这"搓招"并非指搓必杀技的连续技）由于笔者尚在探索之中，所以不便登出。另外，虽然笔者经过3年实战积累，但上述文字中也许（肯定）还有漏洞，请大家多多包涵。

总之，"饿狼传说"系列作为SNK公司的镇宅之宝（笔者个人认为其成就甚至凌驾于KOF系列之上），它的按键型连续技博大精深，值得大家好好探索。



霸王塾

RB2 连续技(一)

上海 王潇
哈尔滨 岑巍

天语/这里综合两位街机爱好者所提供的技巧。希望大家能从下面"公式"化的连技中大胆摸索，把握规律，创造出更为适合己用的连续技。以下招式的杀伤力较大，其中有些可能需要玩家努力练习方能体会（两位作者也都在文中注明了自己没练熟的招式）。对于连技中下蹲态的拳脚，如果站立态使出会引发何种变化？另外，还有哪些键能作为连技的始动技？不妨一试。

李香绯：

①空中 C,A · A · C · ↓↘→B · ↓↘→B
②于版边空中 C,↓B · ↓B · ↘C · ↓↘→A · →↓↘B
③S · P 状态下空中 C,C · →↙→AB · →↙←AB

RICK：

①空中 C,↓A · ↓A · A · C · ↓↘→C
②版边空中 C,↓A · ↓A · A · A · C · ↓↘→C · →↓↘A
③S · P 态空中 C,C · C · →←↙↓↘BC
④P · P 态空中 C,↓A · ↓A · A · C · →←↙↓↘BC
⑤P · P 态空中 C,↓↙←A · ↓↘→C · →←↙↓↘BC
⑥对手在版边，↓B · ↓C · →↓↘A×6 · 对手已晕倒 · 任何连续技（此为一击必杀技，搓招速度要快，基本上对手刚下落，第二个手刀就应使出）

TERRY：

①空中 C,↘A · C · C · ↓↘→B · ↓蓄↑A
②P · P 态空中 C,↓A · ↓A · ↓B · ↘C · ↓↙←↙→C
③同上,↘A · C · C · ↓↙←↙→C（可去对手 3/5 的 HP）

东丈：

①空中 C,A · A · B · A 连打 · ↓↘→C · →↓↘B · ↓C
②空中 C,B · B · ↘C · ↙→C · ↓C
③S · P 态空中 C,A · B · ↘C · →←↙↓↘BC
④P · P 态空中 C,B · C · →←↙↓↘C · ↓C

金家藩：

空中 C 后接,①↓A · ↓A · A · A · B · ↓↙←B
②C · A · B · C · ↓蓄↑A · 上式中↓A
③C · ↓↓B · ↗C · ←↙↓↘→C
④C · ↓A↓A · A · B · ↓↙←↙→C

MARY：

①空中 C,A · C · ←蓄→B · ↓B
②P · P 态→←↙↓↘C 后,空中 C,
←蓄→A · ←蓄→B · 上式中↓C
③版边 P · P 态,空中 C,C ·
→←↙↓↘C · A · B · ↘C · →↓↘A · 上式中→↓↘A · ↓C

山崎龙二：

①空中 C,A · A · C · →↓↘A
②S · P 态空中 C, B · ↘C · →←↙↓↘BC · ↓↓C（要求对手在版边,可去其 3/5 的 HP）

望月双角：

空中 C 后接,①A · C · →←→C
②C · →↘↓↙←B · C · 摇杆一圈 C · 倒地时↓C
③C · →B · →↓↘A
④B · ↓↓C · ↓C

关于望月双角在版边将"B · C · A 连打中↗C"反复使用形成无限连杀，难度很大，两名作者均未熟练掌握。将最后一式打出 2HIT，几乎不可能。

洪福：

①空中 C,A · C · ↓↙←A 连打
②空中 C,↘A · C · C · →↓↘A · ↓C
③S · P 态空中 C,↓B↓C · ↓↙←↙→BC · ↓C

秦崇秀：

①空中 C,↓A · ↓B · ↓↘→B · →↘↓↙←B
②空中 C,C · C · C · →←C · →↓↘C
③P · P 态空中 C,↓A · ↓B · ↘C · →←↙↓↘C

BOB：

①对手在版边时的无限连击：
空中 C,B · B · ↘C · N 次（↓↙←B,2HIT）
②空中 C,(↓A)×2 · B · ↘C · →↓↘B · ↓蓄↑C · 追↑C
③P · P 态空中 C,
(↓A)×2 · B · ↘C · →↓↘B · →←↙↓↘C · 倒地时↑C
④P · P 态空中 C,B · C · →←↙↓↘C



98 隐藏人物招式一览

在 KOF98 中，有些出招似乎严格了一些，如在 97 中←↙↓↘→就可以简化成↙→，98 则需要收到←↓→三方个向才强使出，大部分出招甚至不可简化(但也有保留的简化指令，如特瑞的能量喷泉输入↓←→即可出招，这和 97 是一样的)，导致玩友们感觉出招没有 97 容易了，不过指令提前输入法还是存在的，硬要说操作性太差，恐怕也不合适。

对 98 的评价，玩家持不同意见。“98 格斗王就是好！”、“有人说 98 好？扁他！”都是 SNK 玩家留下的口信。

■草雉京

▲→ + B
跳跃中↓ + C
↘ + D
☆↓↘→ + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
←↓↙ + B 或 D
↓↘→ + B · B 或 D · D
→↘↓↙← + B 或 D
★↓↙←↙↓↘→ + A 或 C

全员通常投：→或← + C 或 D
△空投▲特殊技☆必杀★超杀

■不知火舞

△↑(以外) + C 或 D
▲↘ + B
→ + B
↓ + A
☆↓↘→ + A 或 C
↓↙← + A 或 C
←↙↓↘→ + B 或 D
↓蓄↑ + A 或 C，跳跃中↓↙← + AC
★↓↙←↙↓↘→ + BD
↓↘→↓↘→AC

■比利

▲→ + A
→ + B
☆←↙↓↘→ + A 或 C
上式击中后↓↘→ + A 或 C
A 连打
C 连打
→↓↘ + B 或 D
↓↙← + A 或 C
★↓↘→↘↓↙← + A 或 C
↓↘→↓↘→ + A 或 C

■特瑞

▲→ + A
↘ + C
☆↓↘→ + A 或 C
↓↙← + A 或 C
↓↙← + B 或 D
↓蓄↑ + A 或 C
←↙↓↘→ + B 或 D
★↓↙←↙→ + A 或 C

■安迪

▲→ + B
↘ + A
☆↓↙← + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
←↙↓↘→ + B 或 D
↙→ + A 或 C
上式击中后↓↘→ + A 或 C
★↓↙←↙↓↘→ + B 或 D
↓↘→↓↘→ + A 或 C(键连打)

■东丈

▲→ + B
↘ + B
☆←↙↓↘→ + A 或 C
A 连打
上式中↓↘→ + A 或 C
→↓↘ + B 或 D
←↙↓↘→ + B 或 D
★↓↘→↓↘→ + A 或 C

■坂崎良

▲→ + A
☆↓↘→ + A 或 C
跳跃中↓↘→ + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
→←→ + A 或 C
→↘↓↙← + B 或 D
★↓↘→↘↓↙← + A 或 C
→←↙↓↘→ + A 或 C

■罗伯特

▲→ + B
→ + A
☆↓↘→ + + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
→←→ + B 或 D
→↘↓↙← + B 或 D
↓↙← + B 或 D
★↓↘→↘↓↙← + A 或 C
→←↙↓↘→ + A 或 C

■由莉

△↑ + C 或 D
▲→ + B
☆↓↘→ + A 或 C
↓↘→ + B 或 D
↓↙← + A 或 C
→↘↓↙← + B 或 D
★↓↘→↘↓↙← + B 或 D
→←↙↓↘→ + A 或 C
↓↘→↓↘→ + A 或 C

■大蛇七枷社

▲→ + A
→ + B
☆近身→↘↓↙←→ + A 或 C
近身←↙↓↘→ + A 或 C
←↙↓↘→ + B 或 D
↓↙← + A 或 C
★近身↓↘→↓↘→ + B 或 D
↓↘→↓↘→ + A 或 C
近身→↘↓↙←→↘↓↙← + A 或 C

■大蛇夏尔米

▲→ + B 或 D
☆↓↙← + A 或 C
↓↙← + B 或 D
←↙↓↘→ + 任意键
跳跃中↓↘→ + B 或 D
★↓↘→↓↘→ + B 或 D
↓↘→↓↘→ + A 或 C

■大蛇克莉丝

▲→ + A
→ + B
↘ + B
☆↓↙← + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
近身←↙↓↘→ + B 或 D
↓↘→ + A 或 C
★↓↘→↓↘→ + A 或 C
↓↙←↙↓↘→ + A 或 C



98 游戏规则浅析

霸王塾

高打乐园——真乃街机仔之天堂也！

天语/最近投稿者的硬笔书法水平真是越来越高了，令人赏心悦目，大家要刻苦练字。

江西南昌 王进

一、出招

1、必杀技按轻重键出招是有一定区别的，有的不明显，有的却有很大差别。特别是超杀，如坂崎琢磨的龙虎乱舞轻拳出招无硬直，即出即发，重拳则出招硬直奇长，却具有无敌状态，甚至可透波攻击。应注意出招的细微差异。例外的是草雉京的大蛇雉重招更快，所以才可在连续技中出现，而轻的……

2、98 的指令投采用了类似街霸的设定，即当投技失败后会出现落空破绽，对手可借此反击，不过要注意有些指令投超杀出招时，看似落空，但若此时对手攻击，它仍会毫不客气地将对手摔来摔去，如大门的超杀“岚之山”。看到这种情况时应该马上跑起避开。

3、逆向攻击是很让人头疼的战术之一，即使是高手也容易中招。相对 97 而言，98 的逆向攻击更容易一些，所以判定弱了一些。要注意，如在跳过对手头部时出招（空中技），则该招的指令就全反了。拿八神的百合折（空中←B）来说，如果跳过对手后出招就应改为→B，而←B 只可能是轻踢，这点请牢记。

二、克招

前面提到的指令投在 98 中其实是有两种不同性能的。一种出招奇快亦能代替必杀技做连续技的，如大门的“天地返”，克拉克的“阿根廷攻击”等；另一种出招时有一个小小的动作且不可做连技的，如八神的“屑风”、薇思的“侧面袭击”、哈迪兰的“风暴制造者”都属此类。为了便于区分，暂且称前者为必杀投，后者为指令投。除去上述分别外，最重要的一点是必杀投被指令投所克，即若同时间一定范围内两者相遇一定会是指令投命中，再不会出现像 97 中两招投技一出双方交换位置的情况发生了。笔者个人感觉八神的“屑风”，薇思的“侧面袭击”最为厉害，根本不用担心会被其他人（如克拉克）所抓。除此之外两种投技对对手普通攻击都具有同样效果，但对必杀技则会有些差异，有的指令投甚至可以抓住正在发超杀的对手，真是恐怖。

另外游戏中所有的移动投和一些前冲突进技（如草雉京的琴月阳，八神的琴月阴等）都是可以透过对手贴着地面的招式攻击对手的（包含全角色的下蹲轻踢和某些下蹲重踢），但突进超杀是没有此特性的。

笔者仅举以上有代表性的几种抛砖引玉，招式生克很多都需要玩家自己反复摸索。

三、连招

1、连技规则与 97 完全一样，都是跳跃攻击→站强攻击→（特殊技）→必杀 or 超杀，如对手浮空再作追打的类型。98 中虽然保留了浮空技（如七十五式改），但却大幅削弱了对浮空的追打，多数角色都只能用固定的某招追打对手，不能追打的招式即使用挥空取消也是多余，能用超杀终结对手的更是少得出奇，而且杀伤力也不尽人意，不用也罢。

2、98 中不可防御的招式是既不可出现在对手防御状态，也不可直接出现在对手受创硬直中的。例如跳跃低位攻击对手，不论对手是否防住，落地直接用各种投技或其他不可防御的招式都是不可达成的。正确的步骤应该是：当你的跳跃攻击命中对手后后，接以普通技然后再抵消方可连上不可防御的招式（当然前文所述的指令投还是无法命中）；而当对手防住了你的跳跃攻击，落地后应当稍事停顿才能用防御不能的招式击打或是摔投对手，当然对方也可趁停顿之机反击己方的。此一点上与 97 设定不同。

3、98 中有个别角色的个别招式是可用其他招式来抵消其收招硬直，从而达到连击目的的。如八神的新技抓节可接葵花、山崎龙二的蛇拳可抵消踢砂，特瑞的浮空技：能量撞击后必须要是抵消出的上升击才可连打，否则只可能击空。而游戏中最为阴险的当属矢吹真吾的 MAX 版“驱凤麟”，这招本可破坏防御，而将其抵消出燃烧真吾或是其他招式，更是令人防不胜防。

4、有些连技如果用一般的方式输入指令是很困难的。这时应将较复杂的指令拆开来分段输入，称之为指令提前输入。如大门的重拳接“地狱极乐落”或是克拉克的重拳接终结“阿根廷攻击”，都应该是输入→↘↓↙←C 然后再次→↘↓↙←C，但这种方法有个前提，就是前段指令不应该有此必杀技。指令提前输入，很多游戏都是相通的。

四、破招

97 中设计的很巧妙的破招和特招，98 得到了继承和发扬。即使是防御反击技（防御中 CD 同按）打出的破招其威力也是加倍的。由于破招威力加倍只是击溃对手攻击的那一下，所以只打 1HIT 的招式用于破招是最佳的（不知拉尔夫 MAX 版“宇宙幻影”破招是否还可一击必杀？！），而且对手还会出现被攻击判定，使追打成为可能。山崎龙二的当身技“施虐”也是可打出破招的，对手浮空后再以超杀“断头台”追打之，全场围观者必目瞪口呆。

以上所述，疏露之处在所难免，敬请见谅。今后若有新发现会再和朋友们交流。文中部分内容还可对应 97，后面是一些新角色的连续技。

风来的西林·月影村的怪物

彻底破解菲伊谜题

虽然本刊曾经刊登过 GB 版"风来西林"的攻略，但是相关的秘技还是接踵而来，看来"风来西林"确实倍受 GB 玩家的青睐，可以说有 GB 的地方就有"风来的西林"。下面介绍 100 道菲伊谜题的破解方法，望读者喜欢。

GB　厂商:CHUNSOFT　类型:A·RPG　容量:4M



GB 天地将继续为读者奉献质优的攻略，欢迎读者热心来稿。

常识篇

★杖(つえ)的使用次数为 0 时，将之掷也有同样效果。

★盗贼之壶(トドのツボ)除了可以砸碎放出盗贼(トド)外，也可用**おす**指令盗取所面对方向的道具(不包括壶类)。

★葛玛拉爱钱，而盗贼对任何掉在地上的道具都感兴趣。

★道具绝对不能放在机关处，因此可利用此特性判断机关位置。

★当按住 B 键站在有钱袋的地方就不会自动捡起，可把钱袋作武器攻击魔物，效果随钱的数额变化(同样的，武器或盾用来投掷攻击时，效果也随其强度变化)。

★鬼面武士在打倒后 5 回合内会变成亡灵武士，若与其它魔物相遇能使之升级，HP 为 5。

★死亡使者(**しのつかい**)害怕弟切草(**おとぎりそう**)，而会将你身边道具变成饭团的**にぎりもとじめ**反而害怕饭团。

★**やまびこのたて**能反射魔法。0000

破题篇

注：如不是特别指出，应走最短路线，如需等待若干回合，可同时按 A、B 键。

第 1 问：取得**バクスイのまきもの**，等待一回合，阅读卷物，可将全体魔物定身，经下方通道到达楼梯。

第 2 问：利用斜向移动可越过水池，到达楼梯。

第 3 问：用**ドラゴソテラ**灭掉大螯(**ギヤザー**)，用**おとぎりそう**对付死亡使者(**しのつかい**)。

第 4 问：用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)先后与 3 只魔物交换位置，到达楼梯。

第 5 问：先取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)，转身对大螯(**ぎヤザー**)挥动，向下移动，直至大螯与自己在同一水平位置，再次挥动，将之驱至左方孤岛内，引出下方房间内的大螯(**ギヤザー**)，同样将之困在同一地方，到达楼梯。

第 6 问：任意取几棵杂草(**ざつそう**)，去左方房间，在门口被拌脚机关摔倒，根据掉落杂草位置避开机关取得眼药草(**めぐすりそう**)及毒草(**どくそう**)眼下眼药草，前往右下房间，在踏入房间前向右下角大螯(**ギヤザー**)掷出**どくそう**降低它的速度，而后只管避开机关，到达楼梯。

第 7 问：用眼药草(**めぐすりそう**)找到弹簧机关位置，站上去被转移到别处，取得**おおべやのまきもの**，阅读后一切地形消失，到达楼梯。

第 8 问：使用**いれる**指令将自己放入壶中，找准时机用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)与**マムル**交换位置，并干掉其余三只，前往目标房间，移动使最右边的大螯(**ギヤザー**)离开其它两只一格，与之交换位置即可。

第 9 问：右移两步取得**かなしばりのつえ**，此时正好有一魔物在右下方，挥动手杖将之定身，向下移动，直至另一魔物从右下方出来，同样将之定身，到达楼梯。

第 10 问：左移 2 步，左上一步，右移一步取得盗贼之壶(**トドのツボ**)，调整方向为右上方，盗取交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)，与**マムル**交换位置，前往上方房间，再次交换位置，到达楼梯。

第 11 问：不必理会葛玛拉(**ガマラ**)，径直去左下方房间，取得交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)及吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)，此时大螯(**ギヤザー**)已紧跟身后，回刚才的房间，绕**ガマラ**顺时针移动(斜向)，当西林位于大螯左下方时，向左移动，返身挥出吹飞杖，将大螯困在楼梯处，交换位置即可。

第 12 问：原地等待 2 个回合，而后连续两次使用指令菜单中的**わな**指令触动地雷机关消灭魔物，上楼。

第 13 问：服下眼药草，装备"**ミ 0 ノタウロスのおの**＋6"，引出左上方房间内的盗贼(**トド**)，待其偷得**ふきとばしのつえ**后干掉它(需要有策略与耐心，**チス**别让它回到偷东西的房间，否则没什么机关干掉它了)，取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)前往目标房间，掷出武器干掉角落处的**マムル**。连续用**ふきとばしのつえ**攻击大螯(**ギヤザー**)将之赶出中间的地形，再与另一魔物交换位置，上楼。

第 14 问：直接去左下方房间，取得混乱的卷物(**こんらんのまきもの**)，前往目标房间，一经踏入，立刻阅读卷物，直奔楼梯。

第 15 问：左上一步，取**トドのツボ**，盗取**ばしょがえのつえ**，向右掷出壶，取得手杖，向左上一步，左移一步，面对左下方挥动交换地点手杖，上楼。

第 16 问：取得妖刀，连续三次逆时针斜向绕水池移动，此时西林位于房间入口处，而**にぎりへんげ**被困在水池上方，用妖刀干掉它吧，前往右方房间，干掉**にぎりへんげ**，取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**)，前往目标房间，一经踏入，立即读卷物，敌全灭，上楼。

第 17 问：先取得**こまったときのまきもの**，立即阅读，通过下方通道，到达左方房间，先向上取得光之卷物(**あかりのまきもの**)立即阅读，而后取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**)，阅读后上楼。

第 18 问：服下眼药草，找到警铃机关位置，触动它，等右方房间内的**マムル**和大螯(**ギヤザー**)出来后，用**いちじしのぎのつえ**先后对**マムル**及大螯挥动，将它们瞬间移至主楼梯处，前往右方房间取**つるはし**并装备上，打通前往楼梯的墙体，干掉**マムル**即可上楼。

第 19 问：阅读**ひろえずの**，干掉三只**ガマラ**，将留下的钱袋扔向大螯即可灭掉它(注意此前千万别把它们从水池后引出来)，到达楼梯。

第 20 问：服下眼药找到眩晕机关位置，踏上去，等待一回合，读**こほったときのまきもの**两次，然后等待混乱状态回复，到达楼梯。

第 21 问：取到自爆卷物(**じばくのまきもの**)，向上一步，阅读，



沿最短路线前往左上房间，这时亡灵武士已赶在前面两步，取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)这时亡灵武士恰在左上方，挥动手杖结果它，之后可放心前往楼梯。

第22问：服下眼药草。阅读定身卷物，对任一魔物挥动吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)将它吹到楼梯上方一格处，踏上眩晕机关，调整方向，再次挥出吹飞杖，将之吹到楼梯处，交换位置即可。

第23问：前往右方房间，取妖刀装备上，退到通道内，返身攻击直至只剩下一只大鳌，回到刚才房间，利用水池与大鳌交换次序，前往目标房间，取得交换地点手杖，与楼梯处魔物交换位置，用妖刀依次干掉左下，右下，左上，右上的怪物等到亡灵武士出现在左下角，交换位置，上楼。

第24问：装备**トドのたて**，去右下角，将眼药掷向通道另一头，等待**トド**穿过通道，立刻交换位置，收回眼药，去下方房间，取吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)。回刚才的房间，挥动手杖将**トド**吹到水池右边，交换位置即可。

第25问：取得**みがわりのつえ**，**ドラゴンテラ**，向下移动，直至引出一只魔物，再向上移动，将之引入与另一魔物相似地形内，对其使用变身手杖**みがわりのつえ**，直接出房间，前往目标房间，用**ドラゴンテラ**对付死亡使者**しのつかい**，上楼。

第26问：装备贯通戒指(**えんとうのうでわ**)，移动到左上角，向右一步，调整方向为右下方，掷出**ジェノサイドのまきもの**，敌全灭，去右方房间，利用弹簧机关到达楼梯处。

第27问：装备**つるはし**，打通墙壁(注意紧挨着高飞草**たかとひそう**的那一道墙先别打通)，等待若干回合，直至大鳌四下散开时，打破墙壁，取草并使用到达另一房间，小心避让子弹，劈开墙放出战本，立刻移动至楼梯另一面，打通墙上楼。

第28问：取得**ムちじしのぎのつえ**，向上一步，对上方魔物挥动手杖，使之转移到楼梯处，向上离开房间(此时身后有两只魔物紧跟着)。先去右上房间，用**ドラゴソテラ**干掉最近的那只，斜向绕水池移动，使自己与大鳌改变次序，再去右方房间，取得交换地点手杖，立刻对左面楼梯上的魔物挥动手杖，上楼。

第29问：先取得交换地点手杖及吹飞手杖，对靠右的魔物挥动吹飞手杖，等到它位于水池上时，交换位置，此时会被转移至另一房间。先对楼梯右下的魔物挥动吹飞手杖，而后与另一只交换位置即可。

第30问：利用斜向移动，得到**いちじしのぎのつえ**，挥向弓箭手，去左方房间，向大鳌挥动，取得**ばしょがえのつえ**及**やりすごしのツボ**，将壶掷向楼梯处的弓箭手。将它封入壶内，再挥动手杖交换位置。

第31问：先阅读壶增加卷物**つぼぞうだいのまきもの**，对象是盗贼之壶**トドのツボ**，用壶盗取水池对岸道具，再读取出卷物**すいだしのまきもの**，取出壶里的道具，再次用壶盗取剩下的道具，去左方房间，用饭团子对付**にぎりもとじめ**；用毒罂粟草**どくけしそう**对付**すすりムシ**，用第切草对付**しのつかい**，上楼。

第32问：服下眼药找到机关，踏上弹簧机关转移，躲响警响机关，再去弹簧机关，反复几次到达楼梯处。

第33问：用**ジェノサイドのまきもの**消除任一魔物，交换位置，去上方房间，装备上贯通戒指，向下两步，向右上方掷出**ジェノサイドのまきもの**，然后向**しのつかい**挥动变换地点手杖，会被转换至楼梯处。

第34问：将三只魔物引入楼梯附近三格内(成水平一直线)，移动至同一水平位置。阅读定身术卷物**バクスイのまきもの**，抄近路取得上方房间内**バクスイのまきもの**，(前两个弯千万别从中间走，最后一个可以)等待至三只魔物恰好全部从刚才的地形内出来后，向右移至墙边，等待，直至魔物到达面前，阅读定身术卷物，全速前往楼梯(最后一个弯处不妨从中间通过，时间足够)。

第35问：取得交换地点手杖，向上移动，引出大鳌时，逆时针绕中间的墙移动，直至取得吹飞手杖，立刻转身向左下挥动吹飞手杖，将大鳌吹到水池对岸，交换位置，取得毒草，再次交换位置，将毒草掷向大鳌，右移至墙边，再向左移至适当位置(水池上方正中)，此时大鳌应位于右下方，挥动吹飞杖，再交换位置即可。

第36问：按照地点手杖，眼药草，**かなしばりのつえ**顺序取道具，回身向**しのつかい**挥动**かなしばりのつえ**，经左方通道前往下方房间，在进入前用**かなしばりのつえ**定住右上方的弓箭手及前方的**しのつかい**，进入房间，等待一回合，向下移动，再定住另一个**しのつかい**，继续向下一步，等到最后一只**しのつかい**出现并处于同一水平位置，交换位置，向下移动，再交换回来即可。

第37问：先捡起脚下的**いちじしのぎのつえ**，向上移动取得眼药，向右上一步左上一步踏上机关转移至别处(如果是楼梯附近还是重新再来吧)，取得盾及剑并装备，而后挖通道也可，用机关转移也可，总之前往楼梯。

第38问：取得剑、盾、防水戒指**サビよけのうでわ**，防诅咒戒指**のろいよけのうでわ**，先装备剑盾及防水戒指，移动至阻挡通路的石墙下方，劈开它，让**ミドロ**进来，乱刀砍死，向下移动，同样干掉另两只**ミドロ**，换上防诅咒戒指，干掉两只**ノロージョ**，前往上方房间将所有的装备掷向**しのつかい**，上楼。

第39问：连续两次向右上(途中取得**こまったときのまきもの**)阅读，逆时针斜向绕着被定身的怪物移动，取得第二个**こまったときのまきもの**，前往右下房间(此时大鳌正紧跟在后)取得**どくそう**，①如果此房间大鳌被惊醒，向上一步，阅读卷物，沿原通道去右上房间，将**どくそう**掷向大鳌。看准时机上楼。②此房间内大鳌未被惊醒，继续前往右上房间，进入房间后，向上一步，此时两只大鳌均已在身旁，阅读卷物定住它们，上楼。

第40问：服下眼药找到机关，触动机关引出魔物，反复几次直至升一次级且HP不少于17点，前往右方房间。进入前向右下方挥动一次**かなしばりのつえ**而后进入，向右上一步，会中一次毒箭，不要紧，向大鳌挥动**かなしばりのつえ**而后径直前往楼梯。

第41问：利用斜向绕水池运动改变与大鳌次序，离开干掉一只**ガマラ**，利用**ガマラ**死后留下的钱袋干掉大鳌，消灭其余**ガマラ**及**トド**，将钱袋放在恰当位置，去右下方房间，引出**しのつかい**，撤退至刚才的房间，用钱袋干掉它，上楼。

第42问：服下眼药，取**かなしばりのつえ**，向右一步，向上挥动手杖，定住第一只魔物，向右一步，向左上方挥动，定位第二次，移动通过弯道，在与前两只魔物相同水平位置且紧靠右墙处等待，直至第三只大鳌来到西林左面时，定住它，而后一直向下，取得交换地点手杖，继续走到头，即在左下角处，向右下方挥动变换地点手杖即可。

第43问：先用钱袋将**ガマラ**引下来，干掉后将三个钱袋统统掷到右方房间内(注意，**ガマラ**留下的那个，也就是钱最多的要最后扔)，此时该钱袋应位于右方房间右上角再向左一格处。进入该房间，立刻向右上方移动，与魔物保持一水之隔，移到刚才所说那格后，用钱袋干掉任意一只后，利用水池将另一只甩到身后，放心前往楼梯。

第44问：阅读**バクスイのまきもの**，服下眼药，在地雷机关处等待，直至大鳌来到眼前，用指令菜单中**わな**指令触动机关，炸死两只大鳌，向左上一步而后右上再次踏上机关，干掉**しのつかい**，等待另一只**しのつかい**来到后同样方法对付，上方房间内的三只魔物也是同样对付，上楼。

第45问：先从右方通道进入第一只大鳌所在房间，踏入房间一步，原路返回，这时大鳌会一直在途中那个四格方块内兜圈子，去右上方房间，引出魔物后，沿房间外九格方块的边逆时针转一圈再次进入房间，取得**ふこうのつえ**。在通道出口处上方一格内等待两魔物的后一只在西林下方四格处，出动前往下面的房间(仍要逆时针贴着墙走)，向**マスターチキソ**挥动不幸的手杖(**ふこうのつえ**)，它会变成一只被拔光毛的鸡，很有趣吧。

第46问：向左上移动到左上角时等候，待三只魔物紧挨着西林，再逆时针绕中间的墙，当走到上面墙边时右行，直奔楼梯(此时**しのつかい**已困在水池边)。

第 47 问：向下一步，干掉**ガマラ**，将其留下的钱袋向左掷出，去下方房间，踏入一步立刻去刚才那个钱袋所在位置，等到第一只魔物出现在房间内，用钱袋干掉它，再右移两格，将另一个钱袋向左下方掷出，使之落在房间左下角。等第二只魔物出现后，先取**トドのツボ**，向左移动至墙边，把**トドのツボ**掷向它，**トド**出现因为魔物脚下的钱袋会把它困在角落里安全上楼。

第 48 问：向上一格取**トドのツボ**（如果上排最左面的是壶类，重来），左移一步，调整方向为左上，用壶盗取后从缺口处通过，取光之卷物（**あかりのまきもの**），用壶盗取右方的眼药，原地不动，调整方向为左下，掷出壶，阅读卷物，直接上楼。

第 49 问：服下眼药找到机关，踩上去，惊醒对岸的**マムル**，交换位置，取剑并装备上，再交换回来，找准位置劈开墙，避开其它魔物前往楼梯。

第 50 问：先取左面的眼药，从上方绕过水池，去右方房间，取得最右面的**トドのツボ**，踩响地雷机关炸死大螯。返回，用**トドのツボ**盗取水池中央的剑，浪费掉剩下的使用次数，砸开壶取剑，而后装备上，打通墙壁，上楼。

注：出现 51～100 问的条件是以中等难度打穿游戏一次。

第 51 问：先取**ふういんのつえ**，后取**すいみんそう**，转身对方箭手掷出睡眠草**すいみんそう**，前往左上房间，在取得吹飞手杖**ふきとばしのつえ**后，等魔物出现在右上方射程内挥动封印手杖**ふういんのつえ**，而后移动至右下角将魔物从墙后引出，立即抄近路通过左上方缺口，但由于此处有捕兽夹机关，在魔物到面前时可挥动吹飞杖将它赶远，反复几次直至从机关脱困，前往楼梯。

第 52 问：服下眼药草，从凹口处出处，遇岔路向上，再向右在机关处停步，转身攻击龙，它会轻移至身后，以变换地点手杖对它挥动，反复几次，直至到达楼梯。

第 53 问：用合成壶**こうせいのツボ**合成**ヨウトウかまいたち**及**ひとつめゴロシ**，装备上合成剑，隔墙攻击魔物，先干掉**しのつかい**，再攻击**きめんむしゃ**三次，也就是灭掉它 30 点 HP。绕过掩体，在相遇时给予终结一击，在房间出口处等待亡灵武士的出现，用**じょうつのカマ**（预先装备上）干掉，去右下方房间，踏入一步立刻撤回，**マスターチキソ**会困在左下方四方格内，可放バ去取定身术卷物**バクスイのまきもの**，将**マスターチキソ**再引回该房间绕墙一周前往目标房间，进入后立即阅读卷物，然后干掉魔物，上楼。

第 54 问：先取得左下变换地点手杖**ばしょがえのつえ**，从右方通道出房间，在拐过弯，且三人成一直线时，攻击身后的龙，与下方的龙交换位置，再与上方的龙交换，放心去取光之卷物（**あかりのまきもの**），阅读后经左方通道回刚才的房间，去取另一支交换地点手杖，而后前往楼梯处，利用手杖到达楼梯。

第 55 问：向上一直走到水池边，等一回合，直奔楼梯处，在楼梯附近取得**ドラゴンそう**，对大螯使用后上楼。

第 56 问：取得眼药草，向右上一步，而后进入通道，收回眼药，龙草，并取得**やりすごしのツボ**，将壶掷向身后尾随而来的魔物，进入上方房间，服下眼药，在机关前停步，等待至弓箭手的箭已布满楼梯附近，进入，向左右均可，及时收回龙草立即对弓箭手使用，上楼。

第 57 问：装备上**つうかのうでわ**（可在水池中行走），向上一步，向左上两步，连续右上离开房间，在上方房间沿最左边的水池向上，而后右拐，到达与楼梯在同一垂直位置时，连续向下两步，到达楼梯。

第 58 问：用**トドのツボ**[1]盗取水池缺口处**ふこうのつえ**，用**すいだしのまきもの**取出壶中**ふこうのつえ**、向**ママターチキソ**挥动，而后去上方房间，将两只**トドのツボ**掷向魔物，由于有九只**トド**围困住，可以放心上楼。

第 59 问：先取得变换地点手杖，上前惊醒魔物，向下两步，此时正好有一魔物在右上方，交换位置，向左掷出手杖第二次交换，完成。

第 60 问：吃下眼药草，装备**つうかのうでわ**，穿过水池取得**ヨウトウかまいたち**、**こんらんよけのうでわ**、**つるはし**。用妖刀干掉中央魔物，踩上机关卸下**つうかのうでわ**，装备**つるけし**打通机关上方墙体，为防万一装备上防止混乱的**こんらんよけのうでわ**，去上方房间引出魔物，利用下方房间甩掉它们，从另一处入口直达楼梯。

第 61 问：先取三只壶中的**トドのツボ**，而后取高飞草，使用高飞草，由于着陆点不定，只要记住取得自爆卷物**じばくのまきもの**或真空切卷物**しんくうぎりのまきもの**，以及**まもののルツボ**，而后利用高飞草或机关返回，使用自爆卷物或真空切卷物后，若楼梯处还有活魔物，以**トドのツボ**盗取变换地点手杖，而后使用即可；若一个不留，可将**まもののルツボ**掷出，再以同样方法上楼。

第 62 问：等**トド**盗得卷物并逃脱后，用弹簧机关前往，先捡起杂草**ざつそう**再用**ドラゴンそう**对付，得到大部屋卷物**おおべやのまきもの**阅读后上楼（小心毒箭机关）。

第 63 问：先取得毒草**どくそう**，向上三步，等一回合，向下一步，将**どくそう**向左掷向水池对岸的大螯，离开房间，去右上房间，取得**ばしょがえのつえ**，此时**しのつかい**恰好在下方水池对岸，交换位置，出房间，在通道内会遇上大螯，一旦进入射程，立刻与之交换位置上楼。

第 64 问：装备弓箭去右方房间，读**パワーアップのまきもの**，向上两步，向右射箭，直至干掉大螯，同样干掉左方房间的大螯，直奔楼梯（若魔物挡路，向不相邻的那只射箭即可）。

第 65 问：先取眼药，将所有**やくそう**装入**ほぞんのツボ**，将**つかいすてのたて**掷向上方的魔物，从上向下踏上第一个拌脚机关，再向右一步而后一直向左走到底，等到**しのつカい**出现在同一水平位置时（可通过查看地图判断），掷出所有的**やくそう**，干掉它，上楼。

第 66 问：取变换地点手杖**ばしょがえのつえ**，出房间，将钱袋一直向左扔，向左走到底，等一回合，从两堵墙交接处向左上方挥动手杖交换位置，拿取眼药草，小心避让机关，将**トド**引下来保持相隔一格，来到楼梯下方时，向楼梯处掷出眼药草，等**トド**到达楼梯时交换即可。

第 67 问：取弓箭及变换地点手杖，当左边的魔物紧贴着中间的墙时，射向它直至负责回复的魔物转移到出口处时交换位置，去右上房间取道具装备上者，去左上房间引出魔物，将其引到右上房间十字地形右上或右下凹口处，向它射箭，直至那只负责回复的跳到中间的楼梯处，交换位置，上楼。

第 68 问：向上一步取交换地点手杖，向右到底，向左方挥动手杖，前往上方房间，进入后等待 2 个回合，与右方魔物交换位置，再等待 2 个回合，与右方魔物交换位置，紧贴右墙走至通道内第一格，等到刚才那只魔物被其同伴误杀手，立即向右到底，再向左挥动手杖，上楼。

第 69 问：向上一步取自爆卷物**じばくのまきもの**，等待 1 回合，读卷物，取变换地点手杖，向下走到底，向右一步，挥动手杖，变换位置，直达楼梯。

第 70 问：取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**，干掉**どうくつマムル**，去右方房间，找机会绕过水池，挥动手杖将魔物吹飞，趁机夺取**やまびこのたて**，装备上可反射魔法，读**こまつたときのまきもの**恢复正常状态，而后要么让魔物死在自己的魔法下，要么想办法将其骗到左边，前往楼梯。

第 71 问：取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**，向左一步，而后逆时针绕墙离开房间，一直向上，在踏入上方房间后，向右上一步，若未受到攻击，则已成功一半，继续右上到达墙边，向上一步，向左方挥动手杖，将那魔物赶入通道，一直向左，到楼梯右上一格处，向左下一步成功。

第 72 问：先取左上**どくそう**，掷向**しのつかい**右边的大螯，一直向右取**ドラゴンそう**，烧死**しのつかい**，而后一直向下到底，等到两大螯均被引下来，顺时针绕墙走，伺机前往楼梯。

第 73 问：装备上**ドラゴンキラー**，吃下幸运草**しあわせそう**，（若 HP 少于 24，重来为妙），从缺口处向上，向左一步，向右一步，对右方龙挥动手杖将之定身，这时左边的魔物已到面前，砍他一刀，再



用手杖定身，回复 HP 后连砍两刀（若仍未能杀死，重来），回复 HP 满点，攻击右方的龙，它会转移到身后，向下进入缺口，干掉龙后，攻击跟进的那只魔物，而后定身，回复 HP 后干掉它，引出下方魔物，直达楼梯。

第 74 问：装备**じらいナバリのたて**，去上方房间，小心取得**いたみわけのつえ**躲到水池边的墙后诱使战车开火误杀同伙，伺机对战车挥动手杖准备挨炮，每承受两击，吃下**やくそう**回复，直至战车被干掉。

第 75 问：装备**つうかのうでわ**，进入水池，然后卸下（千万别丢弃），若着陆点在房间上半部，交换位置，然后挥动**いちじしのぎのつえ**，将之吹至楼梯，装备妖刀歼灭，装备**つうかのうでわ**，上楼。

第 76 问：去下方房间，将两把剑装入壶中，掷向魔物，当**トド**逃脱后，立刻去中间通道内等待，当**トド**在楼梯处，交换位置。

第 77 问：避让机关，去左方房间，进入后，向上一步，而后向左下挥动手杖交换，拾起饭团，向右一步再与其交换位置。拾起弓箭，去上方房间，进入前掷出饭团干掉一个，而后引出另两个，回右下房间，与下方魔物交换位置，四下移动，等到上方两魔物隔开一格，与离通道口近的那只交换，上楼。

第 78 问：取上方**しあわせのつえ**，分别给下面三只魔物升级，而后取左下方**ふこうのつえ**，向楼梯移动，途中若弓箭手升级，用**ふこうのつえ**将之降级即可。

第 79 问：拿齐道具，从上方出房间，在拐弯处向右挥动手杖交换位置，向右一步，用**かなしばりのつえ**定住另一弓箭手，进入下方房间，定住 Level 2 的弓箭手，去上方房间正对着左方通道的位置等待弓箭手出现交换位置，上楼。

第 80 问：取**ひろえずのまきもの**，不要取钱袋，向左上绕过水池取**こまったときのまきもの**，将**ひろえずのまきもの**掷向**トド**，阅读**こまったときのまきもの**，干掉**トド**，将遗下的**ざつそう**向前掷出，同样方法干掉上方两只**トド**，上楼。

第 81 问：取**こまったときのまきもの**，沿地形靠近魔物，引出其中一只，原路返回，再顺时针绕水池一圈，直至两魔物均在身旁，阅读卷物。

第 82 问：用弓箭干掉**ヤミウッチー**，与另一魔物交换位置，进入左上房间，取吹飞手杖，用弓箭干掉两魔物，用吹飞杖连挥两次，再与远处魔物交换位置，再与**いやしウサギ**交换一次。

第 83 问：装备**えんとうのうでわ**，掷出变换地点手杖与**トド**交换。吃下**むてきそう**，硬闯机关，绕过水池，干掉**マムル**，吃下**どくけしそう**，回复**ちから**，使用**こまったときのまきもの**解除戒指的诅咒，卸下**えんとうのうでわ**，用**トドのツボ**盗取**つうかのうでわ**，装备后穿过水池，上楼。

第 84 问：拿齐道具，引诱**トド**走至楼梯附近，在楼梯右方与楼梯同一水平位置处向左掷出**ざつそう**，交换位置，上楼。

第 85 问：取**いちじしのぎのつえ**，驱走魔物，取**こまったときのまきも**，等一回合后阅读，查看地图，若刚才驱走的魔物呈水平排列则从左方通道走，若呈垂直排列，则从右走，进入房间立刻读真空切卷物，上前一步，向紧挨着的那只掷出**すいみんそう**，找机会上楼。

第 86 问：拾起**ばしょがえのつえ**，向下挥动，装备**トドのたて**，取**ばしょがえのつえ**及**みがわりのつえ**，去右方房间，向楼梯处任魔物挥动**みがわりのつえ**，等替身死后，与另一只交换位置，上楼。

第 87 问：装备**つうかのうでわ**，取得杂草丛中的**しあわせそう**、**クネクネそう**、**どくそう**各 2 个，吃下**しあわせそう**，用**クネクネそう**给两只等级 2 的魔物降级，用**どくそう**降低弓箭手及**しのつかい**的速度，伺机上楼。

第 88 问：初步估计要将**トド**从那个地方引出来，干掉后会留下**むてきそう**或是**どくそう**。

第 89 问：取**てきばいそくのまきもの**，阅读，提高敌全体速度，去上方房间，吃下**めぐすりそう**，找到机关，向右上取**いたみわけのつえ**，向下一步炸死**しのつかい**，在通道内等待**トド**出现。将其困入左下方死路内干掉，等待两只大螯均离开原房间，并向右方通道移动时，立刻前往楼梯。

第 90 问：取**やまびこのたて**、**かなしばりのつえ**，而后向右退一步用**かなしばりのつえ**定住大螯，装备**やまびこのたて**，去下方房间取**かなしばりのつえ**及**しあわせのつえ**，对魔物挥出**しあわせのつえ**，退回刚才的机会摆脱另两只，前往楼梯。（这一问比较靠运气，主要是下方那三只魔物棘手，也许还有它法）

第 91 问：先取**ばしょがえのつえ**及**こまったときのまきもの**，移动至右边的缺口处，攻击中间的**ガマラ**一下，取**ふきとばしのつえ**，阅读卷物，取左方**みがわりのつえ**，去左上房间将任一魔物变作替身，等干掉后，将任一魔物吹至左面楼梯处，移动使中间两只相隔一格与水平那只交换，再交换一次，上楼。

第 92 问：以**ドラゴンそう**干掉大螯后**しのつかい**，与等级 3 的交换位置，设法将钱袋掷入右方通道内，（要用一次变换地点手杖）等**ガマラ**进入通道，再次交换。

第 93 问：取**めぐすりそう**、**ばしょがえのつえ**，取右方房间装备，能拿多少，是多少，然后放在左方房间楼梯左面的墙后 3×3 方格内，再去取剩下的，并将**トド**引出保持距离，将其引入楼梯，交换。

第 94 问：用**どくそう**降低邻近的两只魔物与最远处那只交换位置，去下方房间取道具，装备**つるはし**，打通与上方房间之间的墙体，再打通下方魔物处墙壁，将其中三只引入上方房间，读真空切卷物干掉，回去再引出一只，找机会与另一只在楼梯处的交换位置即可。

第 95 问：取弓箭，使大螯，跟在身后离开，去右方房间，用**ドラゴンソ**干掉大螯，引出战车，拉开距离用弓箭干掉，去上方房间取**おおべやのまきもの**后去左方房间，用**ドラゴンそう**干掉大螯，仍然用弓箭干掉战车，读大部屋卷物，上楼。

第 96 问：耗掉两次**トドのツボ**，在通道口向左掷出壶，向上走引出大螯，然后向下绕过墙去取左方道具（此时因为有**トド**挡路，大螯无法追上）装备**トドのたて**，向下走直至与**トド**相遇，转身顺时针绕墙行走（在眩晕机关处休息至正常），向下离开，进入下方房间后向右掷出**まもののルッボ**，并与之交换位置，拾起箭，射向右方房间大螯（隔着墙射），等待直至大螯进入右上方那条死胡同内，看准时机上楼。

第 97 问：吃下脚下的眼药草，向下一步取**たれながしのうでわ**，然后斜向也可，正向也可，总之一下一上拿道具而又不引出魔物，装备**たれながしのうでわ**，伺机前往左方房间，由于戒指的作用会在途中不断掉下道具。（只要不是**ばしょがえのつえ**，没关系）这时**トド**会从机关后走出来，交换，它在偷走**ざつそう**后会走固定路线，可在下方通道内等到恰当时机（自己观察）直接前往楼梯，而此时**トド**恰好会在楼梯附近，交换位置即可。

第 98 问：取得**ばしょがえのつえ**，一直向下，到达右下房间，直接从另一出口离开回刚才的房间，取**ドラゴンそう**及**こまったときのまきもの**，用**ドラゴンそう**干掉一只，与另一只交换位置，若承受攻击后未死，从右方通道去右下房间，一直向下直至大螯也在身旁，阅读卷物，取另一个**こまったときのまきもの**，去左方房间，踏入一步，立刻向右到底，再转身与之交换位置，去左下房间的入口处等到大螯前来并相隔 3 格，向下一步进入房间，返身与大螯交换，向上出通道，直至两魔物在身旁时阅读卷物上楼。

第 99 问：左上一步取弓箭，立刻射向**トド**，向下一步取**トドのたて**并装备，绕过**トド**，取**やくそう**，在通道内干掉**トド**，去上方房间，取**ばしょがえのつえ**，与楼梯处魔物交换位置，上楼。

第 100 问：将**ドラゴンそう**装入**ぶんれつのツボ**，用**すいだしのまきもの**取出，再装入，反复操作，最后可得 6 棵**ドラゴンそう**，干掉右方房间三只魔物即可。

★秘技：以“难度”打穿后，在出村时（正在对话时）狂按“A”键，进入“超难度”，地点为月影村外，至今未打穿，顶多到达 18 层，因为所有道具均不可辨认。

文/毛云　责编/PERFECT



秘技天地 方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

PS 寄生前夜 FP 5

ツール和万能ツール无限:基本条件:首先,游戏中有一种非常重要,但很容易被大家忽视的道具**ガラクタ**。

其次,在第二次游戏中出现的克莱斯勒大厦的70间道具屋中共有14本类似于改造许可证的道具,分别是:

P38のトレカ	Bホークのトレカ
カスールのトレカ	M1のトレカ
BARのトレカ	MG42のトレカ
M29のトレカ	M73のトレカ
38ツキのトレカ	3ツキのトレカ
PRKSのトレカ	MK5のトレカ
MP44のトレカ	イーグルのトレカ

从以上两个条件出发,具体依法如下:

首先,在游戏的第二天和第三天中,收集到不少于20个的**ガラクタ**,并把它们处分给警署中的仓库番。

然后,在有能力的情况下,进入大厦"偷"书。当得到其中五本并使用之后,选择**レアトレカ·コレクツヨン**就会得到**ツールキット**。得到十本并使用之后,就会得到万能**ツールキット**。

另外,**ツールキット**和万能**ツールキット**的个数上限都是999,但是使用之后,却是一个也不会少的。有了这两种道具,再加上足够的BP值,很快就会制造出究极的武器和防具跟EVE决斗了。

黑龙江牡丹江　马玉顺

PS 陷阱3D FP 7

选关密码:

第2关:AAYAFKSSEMFQ

第3关:QAYAINCWEYCY

第4关:UAIAPFCREYCY

BOOS1:CAYABZKVEMBI

第5关:WAYAD4CTEMCA

第6关:OAYAMSKXEEAI

第7关:BAYAG4KQUQDI

BOOS2:RAYAN6KUUEFA

第8关:3AIAMCCSUUAA

第9关:XAIAP4KWUECY

第10关:7AIAHXCRUEGY

第11关:QQQAM7SVUEHA

BOOS3:YQQAM4KTU4FQ

江苏吴江　张帆

PS GT赛车 FP 5

特别赛车:在国际A级测验中全部取得金杯,便可得到NISMO 400R型,这里有423马力的超级赛车,可以在普通对战中使用。

广西西林　韦鹏

PS G-DARIUS FP 6

无限继关:只要在"ARCADE MODE"中CONTINUE次数达100以上,在菜单中CREDIT可设为"FREEPLAY"。

广西西林　韦鹏

PS 危机制造者 FP 5

两个隐藏人(动)物:选择记录的选项中有PASSWORD一项,如输入XFIFTONEX或是SAVAGEAPES,按X键后即可听到有音效,进入游戏后主角就会变成外星人或大猩猩。

练习模式:进入"go"以后,按住所有的LR键即可。

有用的各种动作:①在空中时按↑·L2或R2可获一个闪电符号的标志,作用为短时间迅速加速,在主角摔倒或准备送信到收信人手里、时间要变化时都很有用,使用为↑↑。②在空中时按↓·(L2/R2)×2,主角会玩一下车技,听到有铃声即会出现一个红十字符号,可以加血(修补链条)。③在空中时按↓·L1/R1,主角会做出空中横转360°,使用一次可加一次时间,但是有使用的次数限制。④在空中时按↑·△,会得到一个兔子图标,作用为大跳,不蓄力可跳很高,使用为×× 2。⑤在空中时按↓+△,主角会在空中做后空翻的动作,无任何付加效果,而且极易翻车,适用于小自行车和消磨无聊的时间和在别人面前做秀。

广西西林　韦鹏

PS '98高山速降滑雪 FP 5

得较高分的动作:①先蹲下后按住L1/R1不放,按跳后会自动使出左右横旋动作,在空中时按各个方向键可自行加上(前/后/左/右)四种不同的模板花式动作。②空翻动作:按下后按住L1+R1不放,起跳前按住上再跳就是前空翻,按住下再跳就是后空翻,按住左再跳就是右横空翻,按住右再跳就是左横空翻。在滑行中同时按L1+R1的话可以换脚,连换两次可做出一个较有型的换脚动作。

广西西林　韦鹏

PS 佣兵传 FP 6

初期得到20000元:在游戏进行至主角成为雇佣兵团长后,去任意城,接受"盗贼退治 难度D"的仕事,战斗开始后,敌方盗贼团首领会提出给主角5000元钱让主角停止对他攻击,如一直战至只剩盗贼团头目一队时他会提出给4倍的价钱……不过,仕事出现是随机的,且是初期,收了赃钱也不会导致主角罪恶值有很大变化。

广西西林　韦鹏

PS 浪客剑心·十勇士阴谋篇 FP 5

与情节外的人相见:以下前提均为在镇上听到关于他们的传言。

相乐总三:左之助加入后,在神谷道场住下。左之助会梦见总三(有一定机率、且剑心在队伍中的话,就决不会梦见他)。

鹈堂刃卫:剑心加入后,在神谷道场住下,剑心会梦见刃卫(有一定机率)。

比古清十郎:剑尽管的师父、进入横滨后住下,在茶馆会遇到他,见到主人公的剑后,他会传授杀人术。

卷町操:在横滨的街上走,会见操正被一群男人追赶,把她藏起来。作为感谢,她会送给干面包。

濑口宗次郎:在横滨的街道附近到处走,找到"割符3",然后在旅馆

住下，老板会邀请一起散步(有一定机率)，茶馆中会见到宗次郎，与之对话，即赠饭团。

最终情节：用一个结束后的情节(圣/辉)的记录通过另一个情节(辉/圣)，找齐九字切太刀和十字文杯刀，在横滨附近的山顶打败岁藏，得到两个符契，带上两把刀，两个符契在神谷道场住下，最终情节即发生。

见到卷町操后与横滨一名叫义光的男人对话，得到卷町操的画。

贵州黔西　想把疯马丢入 RPG 在其呼叫声中取乐者　邓皓

SS　洛克人 X4　FP 4

洛克人的全套装备(以蓝人为主)：头盔：在孔雀那关，在一枪不开并不受损的情况下过完前三个小节，便会进入这三节之后的三个 S 小节：第一个 S 中是加长血格的心；第二个 S 中是一个加血的 E 罐；第三个 S 就是头盔了。头盔的功能：无限能量，使你随心所欲地使用特殊子弹。注意，第三个 S 很难实现，主要是电脑不易给出，要多试几次。

盔甲：在学会狮子的月牙波后进入火龙那一关，在打火龙之前有个穿机甲的地方，在此处的右上角还有一条路，跳上去后，蓄一个月牙波，可把石墙打开，进去后可领上盔甲了！但要记住，要先取得拳套后才能蓄炮。盔甲的功能：使你的血变实，并且可以使用人体炮了(在取得头盔后任何时间按 Y 键。By the way，ZERO 可用疾风牙把墙打开，但什么都没有。

靴子：98 年第七期上有玩家介绍过了，本人就不再介绍了。

拳套：在猫头鹰那关的第二小节，来到地上有钉子的地方，先到屏幕右边的那个台子上，便可看到有一条向上的通道，但通道两边没有任何可以攀登的东西，全是钉子。这时，只需在台子上向左发射一个蜘蛛网，然后跳上蜘蛛网拼命向上跳(要求技巧很高)。在这里有两种拳套可供你选择，而且以后不会消失，可以回来再换。功能：蓄一炮就知道了。建议选择左边的，虽然各有好处，全套装备齐全后会很酷的。

蓝人和红人共用的隐藏道具：在雪山那关，从滑冰大逃亡开始，向右滑行到一处石壁前，沿石壁向上爬便可看到，蓝人利用蜘蛛网，ZERO 用二级跳，就能取到。功能：在每关一开始给你增加两次游戏机会。

甘肃金昌　黑暗 ROCKMAN　黄磊

马语：黄磊问起风马的"高龄"，使我想起新的一年马上就到了，自己和大家一样也要长一岁，但无论如何也不到"高龄"呀！了不起也只能算是"大龄"……想想自己的"马龄"也有四年了，我想这大概也不算是"低龄"吧！

SS　露娜 2·永远的蔚蓝色　FP 7

不遇敌人：在有些迷宫中，全回复的神像和迷宫连在一起，即在读取迷宫数据之后经过一段较长的时间，进入发现神像。这时可以试试将路上的敌人打倒，再回到神像的房间，然后去看看敌人还在不在，若不在，而且此迷宫还有 BOSS，那么就可以将路上碍路的敌人全部打倒，然后回神像处回复，再去打 BOSS，这样路上就不会遭遇敌人了。

打最终 BOSS 的方法：最终 BOSS 有四个形态，所以在战前收集到所有补充 HP 和 MP 的宝物(据笔者所知，至少有 6 个天使指轮，配戴者死后，HP 和 MP 可加至全满，不过只能用一次；14 个白银之光，MP 可加到全满；14 个生命的宝珠，能使全体恢复 HP200 点)。第一个形态并没什么难度，只需使用最强魔法，而且经常使用青星之光补充 MP。第二个形态是两只手，能够使用露西亚的魔法。由于队伍这时会排得很密集，所以要提防范围魔法的大面积击中。由于只能攻击最外面的两只手，所以尽量不要用全体及范围魔法，要逐个击破，省下 MP，并且要尽快消灭，因为露西亚话说完后会马上与第三个形态战斗，若有只手留下，会增加后面的负担。第三个形态一上来就要猛攻暗黑神的左手，它会补充 HP，干掉后它的头与右手都会攻击，这时战斗会变得异常艰难，队员只剩下二三个也不足为奇，但一定要保证隆法活下来，让他不断使用复活魔法，这时也可不必再节约使用药了。干掉右手后战斗就简单多了，只要稳扎稳打就行了。另外它还会一次吸干所有人的魔法值，要及时回复。打左手时剑技较有利，打右手时则不同，应多使用魔法，而对于头部就无所谓了。第四个形态很弱，我方可以说是必胜的。

特殊模式：在通关后会出现"Special"模式，这时可活用露西亚留下的饰物作移动，也不必使用龙汽船了。这时可以去各处找伙伴，去找白龙化身的男孩(キカイ山)，他会给主角一把剑，去ノートの村，在桥东侧的房间中会见到新娘，和她以及周围的人多交谈几次，再去西部村子的酒馆，与最左方喝酒的男子谈话会发生剧情，事后得到能看过去 MOVIE 的宝物。另外四处可搜集到人物的画片，有兴趣的可以试一试。

上海　黄剑钦

PS　FIFA 足球 98　FP 4

单挑模式：先进入"练习"模式，再进入"比赛"，这时可选择"一人对电脑"或"双人"模式，若"一人对电脑"将我方人数调为 1，对方为 0(只留门将)开球后将球带到禁区，然后置之不理，对他方队员按故意犯规键。便可进行引人大笑的欧打。若选"双人"则可进行对战，唯一的遗憾就是游戏中没有 HP 的设定(此技还可用于 EA 的 WORLD CUP 98)。

上海　黄剑钦

风论：一直以来就觉得足球游戏在球员情绪的仿真上做得很不够，甚至是根本没有，这也许与所谓"不宣扬什么与能宣扬什么"的理论有关。但这款游戏中，终于能够看到一丝在这方面仿真的地方了。

ARC　98 格斗之王　FP 6

关于隐藏的"负面人物"：在选人画面中，按着 START 键选人是可选出部分角色的"负面人物"的，有"负面人物"的角色有：草雉京、特瑞、东丈、安迪、不知火舞、比利、坂崎良、罗伯特、坂崎百合、七伽社、夏尔米、克莉丝。

"负面人物"的招式有所不同，草雉京为 95 版，比 97 隐藏草雉京多了"七十五式改"和"琴月阳"两技。新面孔队还是 97 隐藏队，故不多说。特瑞的"上升击"由(→↓↘·AorC)就为(↓(蓄)↑AorC)，"灌篮强击"被取消，"Power change"(←↙↓↘→BorD)变为"RB2·新来者"上的新技，超杀"高轨喷泉"取消。东丈的"黄金之踵落"↓↙←·BorD 和超杀(↓↘→↘↓↙←AorC)取消，挑衅发生变化。安迪的"升龙弹"(→↓↘)变为 95 版，取消了"幻影不知火"，"超杀飞翔流弹拳"(↓↘→↓↘→AorC)发生变化。不知火舞增加了"RB2·新来者"上的"小千叶鸟"(→↘↓↙←·BorD)，取消了"白鹭之舞"(→↓↘·AorC)，超杀(↓↘→↓↘→AorC)变化为前冲乱舞系。比利的对空技"红莲杀棍"(→↓↘AorC)变为了"雀落棍"(↓↙←AorC)，超杀(↓↘→↓↘→AorC)的"大旋风"发生了变化。坂崎良恢复了"空中虎煌拳"，"暂烈拳"(→←→AorC)，取消了"极限流连舞拳"和超杀"天地霸王拳"。罗伯特恢复了"暂烈脚"(→←→BorD)，"飞燕旋风脚"变为 95 版"飞燕疾风脚"(→↘↓↙←BorD)，取消了"极限流连舞脚"和超杀"无影疾风重段脚"，坂崎百合恢复了"碎破"(↓↙←AorC)，"雷煌拳"(↓↘→BorD)，改为 95 版，取消了"飞燕旋风脚"，"飞燕疾风拳"，"空牙"和"超杀百烈穿孔"。注意："负面人物"的飞行道具是可以贯穿全屏的。

河南洛阳　从 94 年开始就是 KOFFANS 的　王成

ARC　98 格斗之王　FP 5

矢吹真吾乱入的条件：本作中只要我们战胜六组对手就可以见到最终 BOSS 卢卡尔，赢了他就通关了。在游戏过程中真吾这傻小子也许会乱入向你挑战，不过不用怕，他很弱可供我们练招用。(使我想起《SF ZERO Ⅱ》中的火引弹)乱入的条件就是尽可能的用你的第一个角色把电脑的三名角色全打倒，即俗称的"一挑三"！一般都是在第三关或第五关之后乱入。其中若前三关两次一挑三或前五关有三次一挑三，真吾 80% 会乱入。

湖北襄樊　李宁

ARC　98 格斗之王　FP 8

巧打 BOSS 卢卡尔法：此次 BOSS 只有一个，又是卢卡尔！此卢卡尔比起'94、'95 时已攻击力大降了(风烛残年?)，本次多加一个"烂"招：全身集气，然后放大波。利用他的这招可轻易击败他。当他此招刚出



手时，全部角色都可大跳跃殴打之，再连以连续技就行了。如果是八神就更好了，一看他出波立刻使用八稚女穿波殴打之（此招也是对'97大蛇的好招），或者干脆用'97"练"成的无赖技——拉远距离连用重暗钩手使对手"屈死"。

广东汕头　ZRS & ZCL

ARC '98格斗之王 FP 6

连技模式图：跳起重拳（或脚）→原地重拳（二脚）→

	成功率
蹲下重脚（一般的人物只能出脚，不出拳）	98% - 99%
特殊技（比如→+A等）→必杀技	85% - 90%
特殊技→超必杀	70% - 78%
必杀技	75% - 80%
超必杀	45% - 55%

奇异现象：①当坂崎琢磨的"至高拳"蓄满时，会自动放出，这时的"至高拳"有差不多2人高。

②当大门的山之岚出绝时，但尚未抓住你时，你可用拳、脚打大门一下。

③'98中所有的指令投，如果不站在离对方较近的地方，就会抓空。

④当微思逆向技+超必杀（↓↙←↓↙←+脚）时，微思就用双腿夹着对方先向一方压一下，马上再向相反的方向压两下。（最后在角落）。

湖南长沙　宇宙的统治者——天神　胡萌

风论：现在的格斗游戏中如果没有连续技，是很难想象的。而每一格斗系列，都有其特有的连续技模式，使得该系列的拥趸们备感亲切，同时也使新手能够更快的掌握该系列的打法。

ARC 西游记·释厄传 FP 7

火扇多多法：在打第六青狮王之前的树精时，让树精出现在屏幕内，这时前去击打（孙悟空、龙女为九下，龙马为十五下，树精红一次为一下），再发出定身珠，这时树精爆炸时，整个屏幕会抖个不停，之后像往常一样会出现两把火扇和一个炸弹。这时，你上前尽情地拾，拾了还有，共计火扇十二把，炸弹五个。

（注意：在发定身珠时，一定要树精在屏幕之内，并且在击打时，绝不可使用诸如无影刀之内的法宝，击打时一定要数清楚，否则定身珠很可能定版，这时你的币只有OVER了。）

巧打蜘蛛王：在打蜘蛛王时，往往要使用大量的法宝，此方法可以助你轻松通过。在三人或四人时，让蓄回旋镖的人在右上角的蜘蛛池边向蜘蛛池里跑，这时，让充满能量的两人同时按ABC。就会看见两人组合技发出时，上边的人已跑进了蜘蛛池里，这时使用回旋镖，一个可击打四至五次，七八个就可以干掉蜘蛛王了。四人时更爽，让两人同时进入池内，轮流使用必杀技←↙↓↘→←→+A就行了。

四川达川　曾孝勤

PS 生物危机2 FP 8

来历不明的弹药：在游戏过程中，会找到一些能与枪支组合的道具（如手枪把），别急着组合，先把枪中子弹放空，再组合该道具。你会惊奇的发现，枪中的子弹竟是满的，这对高手来说没有很大帮助（譬如我），但对菜鸟级或是一般玩友来说却无异于冬天里的太阳……

北京清华　没有丧尸练枪就活不下去

不是LEON胜似LEON的　LEON

GB 第二次超级机器人大战G FP 2

打败シュウ法：シュウ是最终话的BOSS之一，于第20话驾驶拥有强力武器"黑洞大炮"的魔装机神グランゾン首次登场。他在第1回出现，第4回合即离去，所以能打他的时间只有3回合。按正常的剧情，シュウ在战机的HP被削减到50%以下时就会立即离去，并且他的攻击力极强，战机的HP也极高（约65000），想杀死他简直是完全不可能的，相信很多玩友都让他溜走了吧。不过现在你可以向他挑战并打败他了。方法是：首先流龙马必须在LV42以上（可在该话用无限练级法练级），接着最好用マサキ的地图兵器将シュウ附近的6部コンティオ战机消灭，以免它们碍手碍脚，然后用一些HP高、攻击力强、武器射程为1（シュウ的特殊能力"间无"可使非射程1的攻击无效）的战机去削减シュウ战机的HP。当其战机HP剩下接近50%时，将所有攻击的战机调离シュウ的攻击范围，并让流龙马使用必中、热血、ひらめき、气合等精神指令且移动到シュウ身旁待机，最后结束该回合的战斗。这样，シュウ就会进攻流龙马两次，并且当其HP少于50%时也不会走，这时用武器シャインスパーク迎击他就可摆平他了（注：此时EN必须在200以上）。之后会出现隐藏台词及グランゾン爆机（是爆炸）的画面。用此法的关键是必须先将战机ゲッタードラゴン及其武器シャインスパーク改造至极限。另外，在第24话"デビルガンダム再び"出现的デビルガンダム是可以杀死的，只要派有"觉醒"精神指令的驾驶员对其群殴即可，但攻击它的时间只有1回合，过了1回合它就自爆，所以好好把握吧。

广西合浦　曾宪洋

GB 塞尔达传说 FP 5

进入山洞的梦幻版：首先必须打穿LV1的山洞，接着再进入山洞到达与BOSS战斗的地方，从左上角的陷阱掉入，然后连按十字键上方及装备"跳跃羽"的那个键，听到一声音效后，就可进入LV1～4山洞的梦幻版。在梦幻版中，4个山洞相互连接在同一平面内，并且到处都有水，若还未会游泳的话，应第一时间到LV4山洞的梦幻版（在刚进入梦幻版的地点一直往上走即可）再回到其正常版（进入楼梯即可）取得游泳道具，这样在梦幻版中就方便多了。进入梦幻版虽不会影响结局，但可作出一些有趣的事：①若按正常剧情，在游戏中出现的黑链球状动物只能跟随主角进行一小段剧情，但用了此秘技后，黑链球就可跟随主角直至爆机，成为主角的得力助手。方法是：攻打LV3山洞时不要去取山洞的钥匙，也不要将黑链球交还其主人，而要通过LV3山洞的梦幻版进入其正常版来打穿LV3山洞。②与LV2～4有关的所有剧情都可以通过进入梦幻版来跳过去。③LV1～8山洞的乐器可以自由选择取得顺序（正常剧情则要按1～8的顺序来取得），这样，根据取得顺序的不同用LV1的笛子在蛋前可吹奏出不同乐曲。

广西合浦　曾宪洋

MD 真人快打Ⅲ FP 4

卡豹十五连击：先用后高腿将对手撩飞，迅速使用←→低腿将对手冲转，使用连续技低腿·低腿·高拳·高拳·下高拳，对手落地前发一齿轮（后后后跑），在其遭齿轮攻击时跑上去使用低腿·低腿·高拳·高拳·下高拳·飞腿·空中火球。全部命中，15Hit 83%。

SMOKE的连续技：高拳·高拳·低腿·高腿·低拳，5Hit 26%。

河北秦皇岛　朱晓磊

MD 终极真人快打Ⅲ FP 4

部分人物的连续技：美琳娜：高拳·高拳·高腿·高腿·上（按住）·低腿·高腿，6Hit 30%

JADE：高拳·高拳·下低拳·低腿·高腿·低腿·后高腿，7Hit 25%

RAIN：高腿·高腿·低腿·高腿·后高腿，5Hit 24%

ERMAC：高拳·高拳·后低拳·高腿·低腿，5Hit 24%

SUB-ZERO（忍者装）：高拳·高拳·低腿·后高腿·前低腿，5Hit 26%

河北秦皇岛　朱晓磊

马语：下面是朱晓磊（朱子？）对风马说的话，我想让大家也看看（出售私人信件？），我觉得这才是众玩家的真实态度。

你好，风马。不知您对《真人》系列的美式对战游戏感觉如何，也许很不适应，事实上，非常精彩。当年我用"拗由根"打遍天下时，极端仇视SNK，可是后来不得不赞叹霸王丸那血刃交辉，一击必杀的魄与美。欣赏97格斗之王的流畅与豪华。正如罗丹所说，美是无处不在的，关键是我们要善于发现。MK Ⅳ也一样，它美在真实，美在自由——人世间最宝贵的两种品质。每一个人，如能去除掉内心的偏激与浮躁，则会有海纳百川的心胸，眼界也会变得开阔，游戏如此，人生如此。





转眼就到了98年最末一期杂志，心里有一种不由自主的感叹："啊，时间过得真快！"这大半是成年人的心态。过年对成年人而言是"少了一岁"，对青少年而言是"长了一岁"。从字面上看似乎是同义反复，但语境则大不相同。反映的心境也大不相同。成年人是一种感叹，青少年则是一种喜悦。

杂志社快五岁了。五岁对人而言还只是幼年，但对一个企业，一本杂志而言却是一个关键和危险的时期，进则上，退则衰。一本杂志有一时的红火实在算不了什么，用老百姓的话说就是"谁家过年不吃顿饺子。"用方正总裁王选先生的话说"赚大钱难，难于上青天。"他的话可以理解为：一个企业一时红火容易，持续发展长盛不衰难。用毛泽东的话说"一个人做点好事不难，难的是一辈子做好事，不做坏事。"说以上这些话，一是为了戒惧杂志，要不断进取，不断"革命"。二是希望广大读者多鞭策、多建议、多批评。《电子游戏软件》做为国内第一本专门的游戏刊物，不顾荜路褴褛，有开创之功。制作精益求精，有提高之功。发行遍及全国，有普及之功。引导电玩路向，有正名之功。同时我们也清醒地看到，杂志无论从制作、定位、信息量、美编、发行等环节与日本、港、台都有相当大的差距，远不能满足广大读者的精神需求。每当思之，未尝不汗流夹背。这也是我们一年来不断刊登读者批评意见——有些是非常尖锐，让我们汗颜的批评——不登或少登表扬信或表扬意见，为的就是不断提醒自己，提醒小编：差得远呢！！

回想任天堂红白机时代，独领风骚6、7年。至超任，又一枝独秀4、5年。世嘉土星出世时，有两大口号，一是街机完全移植，另外就是SS是可以用到2000年的游戏机。曾几何时，DC又出来走马换将。游戏机有点象电脑，更新换代越来越快，主机寿命越来越短。不要说一劳永逸，打个瞌睡，乌龟可能已经爬到前面去了。

本期杂志驻美国特约记者叶展的文章中谈到游戏帝国任天堂与索尼商战失败的根本原因，就在于过于自信，过于固步自封，过于轻敌。这是一篇非常好的访谈，很值得回味。象任天堂和世嘉这样的游戏大帝国一招不慎都会深陷泥潭，何况一个根基尚浅，微不足道的杂志社？那篇文章中有一句很精彩的话"游戏业虽然很大，但容不下三个主机。"返观国内，"游戏市场本就不大，容得下几家游戏杂志?!"看看今年以来出版市场上风起云涌，纷纷改旗换帜皈依游戏的杂志，不知跳龙门者能有几条鱼?(还是一条都没有！)

明年"闯关族的家"要扩版，这是广大读者一直强烈要求的。但扩版不能仅是简单地加个页码就完事大吉，内容上还要做一些调整和扩充。如何更好地反映读者意见，增强对读者的吸引力，更贴进读者，更丰富多彩，对杂志是一大挑战。希望大家也出一点主意，无论是好主意还是"馊主意"，一律欢迎。

●《都市流行·酷》(秋季版)预定10月下旬出版，由于一些客观原因，只能推迟到十一月下旬出版，实在抱歉。国内目前没有一本面向都市青少年的生活类书刊，而随着经济的发展和生活水平的提高，这方面的需求非常旺盛。《都市流行》定位是没有问题的，问题在于我们编的东西是不是符合青少年的审美需求和生活需要，是不是贴近青少年的心声。以目前已出版的两本《都市流行》看，还比较前卫，比较高档，有些商品国内买不到或买不起，与国内读者的生活还有些距离感。如何本土化，是我们今后改进的主要问题。之所以现在出版《都市流行·酷》，是想开个窗口，让新潮的，前卫的，现代的青少年服饰，生活用品先介绍进来，展览一下。买不买没关系，买得起买不起再说，先对世界潮流有个印象，有个概念。市场需要培养，需要引导，我们相信"面包会有的"。越来越多的青少年会喜爱《都市流行·酷》，会加入比酷一族的。

●为让读者更好地了解，认识《都市流行·酷》，我们自11期起实行"试读"，即不满意可以退书。从这几天的情况看，反映相当热烈。究竟大家看了是否满意，有多少人真的退书，我们还须"拭目"。"试读"的目的是让更多的青少年了解《都市流行》这本书，进而喜爱这套书。当然没有一点自信，是不敢随便答应读者退书的。"试读"活动今年年底结束，请有兴趣的读者抓紧时间"试读"。

●明年杂志彩页改为36面，读者可以大饱眼福，大过眼瘾了。俗话说："长袖善舞"，页码多了，可以把栏目做得更充实，更贴近读者。希望大家明年仍旧一如既往地支持《电子游戏软件》，把它当成"闯关族的家"。

●一句话消息：一本由日本、台湾、《电子游戏软件》杂志三方联合编撰的专著《三栖人·漫画动画电子游戏》正在紧张制作中，预计明年一月发行面市。

闯关族的家



杂志中的游戏攻略我有些不满意，一句话，废话太多了，攻略的这个"略"字就是要简，攻略中还夹带一些情节的介绍，实在太讨厌了。直接写到××地找××人干什么就行了么，干什么还要在其中写上一些由于什么原因该去何处请什么人帮忙做什么事这么具体？一来篇幅有限，二来玩家玩游戏时打过一处要打下一处时看书要看大半页才知道该做什么，实在太废事了。如果像过去FF Ⅱ的攻略那样：1. 去何处找某人；2. 去某河找某物那么简单就好多了。

四川泸州市　杜江

强烈希望取消《人间五十年》栏目，这个栏目我对它是十分的反感，自从有这个栏目的那一期我就从没认真阅读过，我怎么也想不通，它与游戏主流的杂志有何渊源。这是我认识的所有玩家的一致意见。

我个人十分推崇GAME BAR这个栏目，我的大部分游戏都是看了它才买的，尤其是各方面的打分，更是提高了这个栏目的可读性，希望它越办越好。

辽宁大连　张圣男

因为许多MD游戏的攻略是以往杂志上的，我就常常为了玩一个游戏而抱着一摞旧书边翻边玩。经常是这本书有攻略，那本书有个秘技，某本书又钻出个偏方。这时我就在暇想，要是有一本属于我们MD玩家的书该多好，就象专为GB玩友奉献的《GAME BOY特辑》一样。

因此，在此郑重恳请各位编辑能替我们这些MD玩家想一想，能不能把以往杂志上的"世嘉世家"所有RPG及SLG完全攻略及秘技偏方编辑成册。也出一本《MD特辑》，算是了却我们这些MD迷的一个最大心愿吧！

贵州贵阳　李德刚

（无类按：吃惊！去年杂志社已出《世嘉专辑》，不知道吗？）

此番回"家"不为它事，只是为99年《软件》稍提建议：

①"游戏新闻眼"应扩大版面，众玩家皆借此"窗"看天下，为何不将此"窗"开大？

②"电玩排行榜"不能丢。众电友共同评论游戏，此等快事，着实引人。奖项应增多，中奖率应扩大，发奖时发现金足矣，不求百万，十万足矣。（并非明抢，实为众人之愿）。

③"龙哥热线"不可少。不妨由单面扩至正反两面皆有（即一整页！）。龙哥也应兢兢业业，不可有搪塞之辞，以免造成"DQIX——玩家斗恶龙（哥）"的局面。

④"大墙画廊"再扩版。本人虽不会作画，但曾遇到众多"书友"看《软件》之通式：先翻《画廊》，再看《秘技》，回到家后慢慢品味《家》。不知"狼（廊）主"是否如狼似虎？

⑤何不扩大"家"之占地面积，改善"家"之室内装潢？

⑥何不依无类所言，编一本"五周年纪念册"。各种业界新闻汇总，众多游戏攻略集中，加上秘技全集，众编近照……

陕西咸阳　王琪

现在我要郑重向贵刊提出一个建议，这很明显是一个决策性的重大失误。这就是我们的杂志在INTERNET上竟没有自己的网点?!! 众所周知，"到21世纪，全球商业市场将实现完全网络化，网络信息不发达的地区将被这市场拒之门外。"做为一份信息杂志，怎么能走在别人之后？然而现在一些游戏杂志已给出现在WWW上了，贵刊却迟迟不见动静。是因为经费问题？我看不会吧？是怕玩友上网的人少？不是说有玩友在网上侃"增刊"问题的答案吗？我确信如果INTERNET上出现GAME SOFTWARE的身影，我们一定会CRAZY FOR YOU。

清华大学　玩友

贵刊几个栏目中，我最先看"论尽江湖"，并不是什么特殊喜好，只因它排最前。"游戏新闻眼"看过后，便跳过"中国电玩榜"，为何？让我把理说出来，首先，填电玩榜选票的读者写选票前，必先参照前一期的电玩榜，而一参照，便全抄了，省事么！故杂志的"电玩榜"便一直与上一期差不多，可惜……

安徽合肥　陈瀚麟

听你们说DC可很方便地与PC互换游戏，那就是说我不用再苦等SS上的《仙》与《侠》，只需托人从日本带只DC回来就行了吗？还有为何贵刊从头到脚都找不到一个金手指密码？

正迎接自学考的　小李

杂志要增彩页，加价是没的话说。可为什么贵刊总是不肯满足读者的要求，宁愿将贵的2元钱全做成彩页也不愿（肯）将其中8页抽出来做成彩贴，对此我真的有点儿寒心！

不要以为彩页多就很能吸引人，其实"内夹彩贴"的魅力远胜于彩页，其道理我也不用说了。

云南　杨化

贵刊的次世代游戏"介绍"、"攻略"实在是太多太多，而MD、SFC等攻略又太少太少，可以说没有了。不说别的，仅以贵刊上登的那些商家广告便可说明一个问题，现在游戏迷主要购买的还是MD、GB、FC等价格低廉、适合中国国情的游戏，所以，仅向贵刊提出一点要求：多登些MD、SFC等游戏攻略吧！（记起来了，贵刊上次MD的"众神之遗产"的中日文对照攻略还没登完呢，我可是极为想看的。）

天津　热心读者



98年野地里嚎了一年，
99年该可以回"家"了吧！

大墙画廊

也许长大之后时间就过得飞快，一不留神又是一年，今年大家过得好吗？

这期彩插中那幅名为《那段往事》的作品是在本刊今年第 4 期色廊中获赏作品《八神庵》的作者，来自南京的王炜朋友绘制的，很遗憾的是他顺路飞来北京给我送画时正好赶上本期截稿，故没能与其 play together，在这里只能向其道歉了。另外那张"soul asylum"的 CD 我还是比较喜欢的（相对于我感觉有些另类的 NIRVANA 乐队来说）……

画廊线人举报 4 号：（一）河南的颜炜及其他朋友反映 10 期色廊中的《修罗之道》严重抄袭另一电玩书刊中相同性质栏目中的作品，只是将黑白稿改为彩稿。（二）大堰市的林晨及其他朋友反映 9 期色廊中的《KING》是抄袭《ELLE》（世界时装之苑）今年 9 期第 25 页右下角某 MODEL 的姿势。唉，看来今后本人还要继续留意各种流行刊物哦，要不一走神就……请胡思豪和靳全超朋友予以重视！

也许青春的时候总认为时光像在懒懒地"爬行"，但每每回首那时却发现也是光阴似箭，特别是在你是个 youth 时。别荒废你的现在，如色廊中所说……:)

——廊主 SHADOW PHOENIX



◀《格斗之王·麦卓》安徽界首 张磊

◀看了半天也难以明白你右下角签名的正体是什么。感性的美女、简洁的线条，不会又是仿效那位名模的 pose 吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▲《京 VS 八神》云南蒙自 王丹

▲Sphinx，又见面了，你不觉得两人手指颇"女人"了嘛。有兴趣的话接一下"还我河山"吧，别把我画成女人哦。另外绘制幅大彩稿吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▶《春日野樱》北京西城 Sea Horse

▶擅自将你的 MARK（海马 = your name）放置画上，16 岁的女孩像你这样爱玩游戏的多吗，Tell Me，否则来个"清蒸海马"尝尝了！（『廊 POWER』：★★★☆）

▼问了对彩京十分熟悉的天师才知道这位美女的芳名，为什么许多这么美丽的女子都要去作坏蛋呢？想不通！（『廊 POWER』：★★★★）

▼《战国 BLADE 之火燕》沈阳 陈文生



◀《仙剑◎侠传之逍遥篇》广西南宁 星斗

◀这幅去年中秋你边听仙剑 CD 边描绘的画一直保留着，你说李逍遥和赵灵儿两人因遇到许多蛤蟆精而对蛙类有些神经过敏，也许是吧！（『廊 POWER』：★★★★☆）



『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之三

◀广西南宁 张婷光（接续第一集98.3）

（『廊POWER』：★★★☆）

疯了还是变了态……焦炭还那样高兴，难道我真是为什么我（S·P）被舞烧得形如



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

也许许多朋友对"还我河山"画廊接力活动还不是十分清楚，第一集刊登在98.3中，第二集刊登在98.10中，第11期及本期（个别注明除外）刊登的也是第二集。画稿应注明是接续第几集及所续之前稿为"谁"（前稿可任选），明年将以2－3期一集的速度进行，请画友按照时间绘制，不要总超前接力。另外请大家不要拘泥于此一种形式（格斗?），对话尽量不要太过繁琐，再次多谢大家鼎力支持！

▶贵阳云岩 刘萍（接续第二集98.10）

（『廊POWER』：★★★★）

难道伯格兄弟真的要为不知火舞自相残杀吗，唉，本是同根生……看来只有我S·P才是她的真命天子（她是谁●_●）



◆画廊接力行动FILE～3～：《格斗之末2》

（待续）

龙哥热线

●我是一位 SS 玩家，我要声明我是一位经济不太富裕的玩家，有一个问题困扰了我很久：是现在用手上 1 千多元买 PS，还是攒到 99 年一步到位买台 DC？"一位玩家手中的钱就由你们支配了，你们说啥我就买啥。"（沈阳皇姑区松花江东街　姜萌时）

如果你确实着急的话，不妨买台 PS 以解燃眉之急；如果无所谓，那就好办了，"一步到位"显然是明智之举。大主意请自己拿。

●DC 的贴图、高光、线性过滤比 VOODOO2 差得远！（桂阳一中）

NEC、日立、微软加在一起比 3DFX 公司都还差得远。MODEL3 比起 VOODOO2 来差得更远哩！但无论加了 3DFX 卡的 PC 机画面"强多远"，试问又有几个玩 DC 的人会在乎这些？

●前两天我在电玩店内看到其彩电正面竟写有"SKYWORTH－RGB"，不知此国产彩电是否真具 RGB 输入？

创维牌彩电不具备 RGB 端子。RGB 虽好，但只有专业监示器上才设此端子，与 S 端子线相比的优点是画面高度稳定，色彩特别分明，清晰度非常高。而就算你拥有了监示器，通常还需要一对小喇叭。确实，用 RGB 监示器玩游戏时比较麻烦，与普通 TV 比起来，只能说是各有短长，大家不必勉强。一般来说，S 线就可以了。

●PS 玩 97 时都丢帧，为何还硬要移植 98？（北工大 218＃　王峥）

显然，如果为了赚钱，SNK 必会先给土星移植，但 DC 既出，便将 98 转给 DC 了。给 PS 移植 97，大概是一件圆功德的事，PS 版 97 的销量不很大，为了让没有土星的玩家也能体会 KOF，所以 SNK 才推出 PS 版。上期提及 SNK 也要随大势，因此龙哥估计 98 也会出 PS 版。另外，你的信中提及"看罢上期讨论，作为没有 PS 的我，写信来评价 FF7 也许有些不妥，但我只想告诉那些被蒙在鼓里的 SS 玩家不要为史克威尔眼红，它其实不过应该是一家动画制作公司"，龙哥认为最后一句是个人意见，不可强加于人。你虽然将占去硬盘 450 多兆的 FF7 英文版删掉，那是因为你已经走出了什么游戏都玩的阶段，否则恐怕也要将其打穿吧？"还有被许多人大肆夸奖的'情节'，在我眼中确实算不上精彩，最多算为平庸，试问玩过 FF7 的有几个能看懂全程日文，仅凭攻略就能体会其情节吗？请还在不遗余力地为 FF7 吹捧的玩友们回头想想，FF7 除去画面之外还有些什么呢？虽然我用电脑看完结尾动画后，确实佩服史氏的 CG 水平，为之感叹，却丝毫没有'仙剑'爆机后的感动……"对此，龙哥基本上要赞同下面这种说法"既然太 7 不好，怎么能卖那么多？"。日本人可都懂日文嘛！不过，打游戏只能自己用心去体会，而较少能和其他人交流，这倒是真的。不必感到失落，更不能"眼红"哦！游戏，是你自己的。

●GAME ARTS 最近有何作动？DC 采用的何种信号输出方式？数字嘛还是模拟？龙哥的看法是什么？PS2 厉害吗？（土星迷 铁铲）

宫路武说，DC 上将有"大量"的游戏推出。DC 的信号输出基本上采用了与土星类似的办法，一根电缆上面有三个插头与电视机相连，是数字化，电缆与 DC 连接端是经防干扰、抗损坏设计的。关于 PS2，全球闻名的 GT INTERACTIVE 副总裁指出："PS2 的光碟在加密方面是经过严格设计的，当然，我们今后会在上面做游戏。目前我们打算先在 DC 面市后推出 3 款对应作品。"可见 PS2 确实存在。从面子上说，索尼完全能让 PS2 强过 DC 千百倍，但价格也要加以考虑吧？矛盾不是主机的性能，而是上面的游戏及其开发环境。

第 10 期部分包打听解答

●MD 版"光明十字军"第二层，内有封印的房子里四个音叉应按音乐盒（MUSIC BOX）的演奏来敲打，即↓←→↑←→↓（还有一种说法是 DABCADB——上 A 下 D 左 C 右 B，不知哪个更好？）的顺序，之后能得到 RED ORB。"奚玩友其实不必如此辛苦去撞大运，不妨先查看一下道具，一定能发现一个音乐盒，然后在游戏中使用它，就会奏起一段旋律优美而简单的音乐，敲打音叉正是要按照这个旋律的，封印自然解开。这可不难哦，连我这个经常被人说五音不全的人都能做到，我想你一定能行。"版面所限，其余问题的解答下期见。龙哥在此感谢：厦门"黄包听"，河北固安读者 刘岩，湖北襄樊财税贸校 张波，张波读者还希望了解一下 MD 版"幽游白书魔强统一战"各人的超必杀、连续技等等，如果有玩家衷情于本作，不妨写一些东西投给"霸王塾"，与全国 MD 大军分享。

●在试车手小天天办的班里进修以来，我终于将 41 号赛车打出来了，我好兴奋！我与心爱的 SS 度过了一年多的快乐时光，可最近看到 PS 拥有者对 SS 的攻击令我十分气愤，有十分嚣张令人忍无可忍之人想为 SS 造坟，我敬告他（她）PS 早晚也会有进坟的一天，到时候可不要哭呦！（辽阳市辽化聚酯厂 袁峰）

请各派玩家注意，对于不同意见，要心平气和，如果连一笑置之的"本事"都没有，可不能算是"高打"哟（街机厅中咋唬声音最大的，往往正是那些技术不怎么样的）。对于一些个人看法，只要不过激，能讲出道理来，听一些反面意见还是很有必要的。像"造坟"之类的搞笑"作品"，袁读者可不能拘泥于此，应从打机中寻找乐趣。

无责任留言大戏台

●对本期杂志的评语："真不愧为被世嘉看好的杂志，对 DC 的评价异常地高。"您最希望看到本刊有哪些改变："别那么卖力替 DC 宣传"☎重庆市 PS 机主兼本刊读者 景俊骏　"如此卖力播梦，尚不被世嘉看好，看来非包装 PS2 不可了！"☎无责任留言小天天

●今后最希望看到的栏目或文章："回首 SATURN 四年间"☎上海宝山区共康七村 赵俊　"往事不堪回首……"☎无责任留言龙哥

●龙哥你好！龙哥热线越来越热了，希望你能回答小弟几个问题——仙剑、侠客土星版还有信吗？月华土星有份吗？SFZ3 土星版有份吗？土星以后是否还有"一点点"期待之作？DC 于日本推出后，何时国内才有售？价格会比日本高吗？希望龙哥热线增加页数越来越旺！（浙江瑞安滨江中心小区四幢　红丸）

①有！请等待②估计没份③没消息④同 PS99 年要发售的大作相比，土星……⑤今年内？除去 MODEM 的话，可能在二千元以上。

●我偏买 N64！你说行不行吧！！！（天津河西挂甲寺 郑智）

甚好！撒尔达 64，马里奥 64，007 金眼睛是前三名。可有一点，它们很耐玩也很难玩，如果你日文不行，不想放弃，也得受罪。

●世嘉 MD 彩色液晶手掌机 NOMAD 咋有个别游戏开后出现几行英文就啥都没了？是主机出毛病了吗？（泰山医学院读者）

确实有些游戏 NOMAD 不能兼容，一般不是主机问题。这些游戏中如果恰好有玩家最喜欢的那个，就麻烦了，因此要小心点。另就目前许多读者提及的彩色 GB 和 NOMAD 哪个更好更划算的"疑惑"，龙哥始终认为，黑白的老款 GB 既厚实软件又多，从方便性，经济性，解闷性，长寿性来讲，它是综合最佳。700 余元的彩色 GB 需要专用的卡带，以往的 GB 卡带虽然也能用，但只能在屏幕上显示 10 种色彩（低于专用卡带的 56 种），超薄型、荧光型 GB 都极小，手大的玩家确实要警惕。买何种掌机的大主意，还得各位读者自己拿。



雷弩机兵·勇猛小子Ⅱ（雷弩机兵 GUY BRAVE Ⅱ）

机种 PS 厂商 AXELA 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM×2



从某种程度上说，这部作品应该算作“STRPG”，即“射击角色扮演”，这样才能体现出其射击成分的比重之大。事实上，这种将射击与角色扮演揉合在一起的模式，正附合游戏本身的未来机械人战争的世界观，所以虽然这种模式比较少见，但并不觉得突兀。

与前作相比，这部作品在游戏方式上做了很大改变，由原来的横版射击改为第一人称背后视点射击。而目前采用这种视点能卖得好的游戏并不多，因为电视屏幕远不及人的视野广，再加上画面移动速度过快，使得很多人一看这种游戏就叫“晕”，说严重点儿就是虚拟现实技术还不能真正“虚拟现实”。所以这部游戏对“虚拟现实”做了限制，左右平移有界限，视角转动有范围，在一定区域内可以自动瞄准等，应该说在很大程度上提高了操纵性。

在剧情方面，《雷弩机兵Ⅱ》采用了“一目了然”的多分支线索方式，具体分支情况可以在任务地图中查看，但触发分支的事件则不得而知，这对于大多数不通日语的国人来说实在是无可奈何。

角　色：8.5	原创性：8
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8.06
玩此游戏时间：15 小时 12 分	

——重庆　彭六

莱盖亚传说（レガイア传说）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



一看到这款游戏，不由得回想起超任时代的小 RPG。简练的画面，耐玩的系统，平淡而简单的剧情，就连最常见的那种世界地图画面都能在这里找到。可以说这是一款将超任的二维游戏三维化的产物，同时借助次世代的机能把战斗画面做得更加华丽。不要以为这是什么倒退或者偷机取巧，因为真正懂得如何利用多边形做游戏的公司并不多。这里指的不是技术上的利用，而是与游戏表现手法，气氛营造等艺术成分的结合。与其煞费苦心地摸索，还是这种简单地改造更容易成功，虽然难免有新瓶装旧酒的感觉，也总比胡乱拿些糟粕来恶心人好。

说到游戏内容，比较吸引人的是必杀技组合和召唤兽吸收。前者基本上要靠自己尝试，用上段踢、下段踢、左手、右手四种攻击排列组合，一旦搭配正确，角色就会使出新的必杀技，其威力也大于非必杀技组合。后者则需要先通过击倒“兽”类敌人来吸收它们的能力，而后就成为类似魔法的攻击方式。不论哪种设定都有收集的价值，也增强了游戏本身的耐玩性。

角　色：8	原创性：8.5
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.81
玩此游戏时间：24 小时 05 分	

——西宁　马牧

棉花魔女回旋棒 (COTTON BOOMERANG)

机种 SS 厂商 SUCCESS 类型 STG 媒体 CD－ROM



"棉花"系列一直是笔者比较喜欢的STG，自从MD时代至今的三个作品都是。

由于是原ST－V版的移植作，所以土星上的效果很好，基本没有什么差别，移植度相当高。

虽然是横版STG，可是系统还算比较有趣，除了近距远距攻击之外，还有连击得高分的系统。

画面方面是那种很讨人喜欢的可爱娃娃型，很受女性玩家的欢迎。背景是在魔法世界当中，游戏的整个感觉非常流畅，难度也比较适中，喜爱射击游戏的玩家应当不会感到过难。

"棉花"应可以算做是近期极度不振的SS游戏中比较有趣的一个。

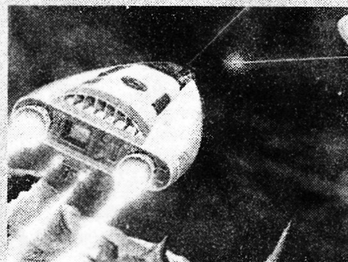
——BYRON

角　色：7.5	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：9.5
情　节：7	投入度：7
操作性：7	总评价：7.61
玩此游戏时间：3小时05分	

卡普空世代·第三集 历史从这里开始

（カプコンジェネレーション·第三集 ここに历史始まる）

机种 PS/SS 厂商 CAPCOM 类型 ETC 媒体 CD－ROM



又见"SON SON"，心中感慨万分。

当初以街机出道时，"SON SON"就是最为笔者心仪的一个作品。当红白机出现时，心里就盼望着家用机能出移植作，愿望终于没有落空——虽然已经是10年以后的故事了。

CAPCOM的这套经典再次证明了一个真理：好看的不一定好玩，好玩的不一定好看。游戏发展到今天，回头看看以前的东西，忽然领悟到许多东西。以前的作品虽然在画面、音乐上都非常简单，但是却能够使开发人员致力于游戏性的探究。现在的节目固然不全是"败絮其中"，但大多也只是"金玉其外"罢了。在这种原始而神秘的魅力前，SS、PS，或是"FF"、"DQ"全都失去了吸引力。

流俗的玩家是难以理解其中的奥秘的。正如不是所有人都欣赏经典回顾游戏一样。

——PLAY STATION

角　色：5	原创性：7
画　面：5.5	上手度：7
音　乐：5	移植度：10
情　节：——	投入度：5.5
操作性：7	总评价：6.5
玩此游戏时间：4小时36分	

鬼魂力量2（SPECTRAL FORCE 2）

机种 PS 厂商 IDEA FACTORY 类型 SLG 媒体 CD－ROM



千人对决的SLG又回来了！尽管这个游戏始终不能让笔者激起爆机的冲动。

本质上来说，"SPECTRAL FORCE"系列是IDEA模仿SS"龙之力量"的产物。为了显示出高人一等的姿态，才把DF的"百人对决"进化成"千人对决"，不过这种做法是否理智，看来还有待商榷：至少在这个"SPECTRAL FORCE 2"中，"千人对决"不但没有气势磅礴的大手笔，反而倒象蚂蚁打群架，未必比"DRAGON FORCE"有趣。

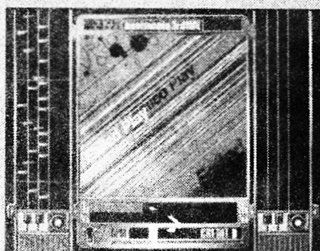
系统方面，2代并没有多少改进。故事方面，笔者始终不太清楚这几个国家之间的仇恨与关系，所以也提不起多少兴趣，只是匆匆一瞥而作罢。

——KEN

角　色：7	原创性：7
画　面：7	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：6.5
操作性：7	总评价：7.06
玩此游戏时间：1小时49分	

狂热节拍（BEATMANIA）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



近来非常流行的（尤其是在PS上）"疯狂类"游戏。

据说游戏是根据街机移植的，但是在国内似乎没有见到过。不过看看游戏画面和音乐的构成，以及PS版的表现，就能够推定移植度一定不会差。

游戏中最吸引人的是那种美国前卫艺术的感觉，以及与之配套的音乐。PS的音乐游戏出了不少（比如"辣妹合唱团"等），但是有点新意和现代文化感觉的也只有这个KONAMI的"狂热节拍"了。

游戏的操作性不错，基本概念与"PARAPARAPA"相通，相信有经验的玩家一定不会陌生。再配合专用控制器，那种在家中当DJ的感觉还真不错。

总体来说，这类游戏仍然属于比较前卫的东西，不是所有玩家都能够接受的。但是对于追求现代艺术、层次较高的青年人来说，应当是比较适合的。

——SONIC

角　色：——	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：——	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8
玩此游戏时间：0小时50分	

前进，或是退步？

——史克威尔的游戏越做越差了吗？

文/南京　RED KEN

自从史克威尔加入 PS 阵营之后，就一直可以听见玩家的怨声载道。虽然在短短的一年时间里，史氏就发展壮大成为业界举足轻重的力量，但是许多玩家——包括大陆和日本的玩家，对它的口碑似乎越来越差。

史克威尔真的是越来越退步？或者还是因为别的什么原因？

讨论这个问题前，我们首先要来分析一下史克威尔加盟 PS 对业界和玩家带来的影响。

史氏是抛弃了旧主人任天堂，以“FF7”为见面礼加盟索尼 PS 的。这直接促成了三个结果：任天堂的没落、世嘉的失势和索尼的兴起。事实上，史氏可以说是导致任天堂和世嘉两个元老衰败的始作俑者。没有它的青睐，PS 决不会在次世代竞争中占得主动。

显然，史克威尔的叛离直接得罪了任天堂和世嘉两个用户层，而这两个部分的铁杆玩家是绝对不会对史氏有所顾惜的。其他的用户，在转换到 PS 之前，也不会对史克威尔持褒扬态度。此外，在“FF7”之后，史克威尔飞扬跋扈，进军街机和各个游戏领域，其态度也引起了不少老牌软件商和玩家的不满。所以，对史氏的批判，有很大一部分是缘于心理因素，是人类一种抗拒本能的反映。

其次来看看游戏。

史克威尔的游戏到底怎么样？客观的说，应当是有一定水准，但是不如它广告中所宣扬的那样，与不少玩家的期望也有一定距离。但这是名厂作品的通病，不能责怪史克威尔一家。世嘉在土星上搞出“DAYTONA USA”、“VF2”那样的作品时，也没有人指责它日渐式微，所以单挑毛病、不看成绩，以小纰批评史克威尔，同样是不公平的。

确切的说，是史克威尔的过于求新求变，才导致软件整体水平不高的。

史氏几个被业界和玩家非议的游戏，其实都有不少新要素在其中。其中尤其以“双界仪”、“武士之刃”、“神佑擂台”和“TOBAL”系列为甚。在这几个动作游戏之中，史克威尔都加入了独创的真三维动作游戏理念，以及对技击游戏的特殊理解。只不过因为经验尚不成熟，所以系统才不够完善，有着比较致命的弱点。但是从其行为的本质来说，这种为业界未来做探索的精神实在是难能可贵的，玩家实在不应因为几次失误而放弃对史克威尔的支持。

史克威尔的“越来越差”，是建立在求突破、求转变的立场上的。这是任何一个发展过程中所必经的一环。从辩证唯物主义的理论上来看，这实际上是一种“螺旋形的上升”，从某一点看似乎是停顿或者退步，但从整体上来看却是一种前进。

事实上，还有多少软件公司能够象史克威尔那样的主动发展呢？在经济不振的大环境下，中小软件公司大多以炒冷饭、吃老本为信条苟且偷生，能够冒着风险去闯一条新路的，实在太少太少了。

对待软件公司，我们要以客观的眼光来认识，不能爱屋及乌，因为主机的原因连带到游戏身上。至少，对史克威尔这样的公司，更应当爱护和关注。

进步？退步！

文/PLAY STATION

“伪电影主义”——一个随史克威尔而来的新概念，一个专注于浮躁与喧哗的外表，一个挥霍现代科技的败家子，一个商品经济的畸形儿。

这决不是进步。

人类并非只能永远生活在快餐里，人类不会愿意永远生活在快餐里——即便人类永远少不了快餐，快餐也永远只是点缀。

真正的电影艺人是不屑于《泰坦尼克》的，虽然它死了人、虽然它获得了98年的世界金奖、虽然它卖得最好、虽然它自称是取材严肃的悲剧、虽然它冲着成年人来、虽然笔者真的为它流了泪！

《泰坦尼克》之于《冰海沉船》，就好比“伪文化”之于“纯艺术”，有时时间、美圆和科技都是做不了准的！若是单以铜臭定胜负，人类文明何去何从？

给坂口博信 1,000 美圆，看看他能不能再续传奇？

破字当头，立在其中。破了史克威尔的神话，百花齐放的新世代就容易确立多了。

两种意识形态将共存

文/王宁成

电脑游戏能不能消灭电视游戏，统一目前混乱的游戏平台？如果这种事情发生在100年之后，我们说不清，也不必去说清，因为那太遥远了。GAME BAR 中的论题是“在不久的将来”，这个前提使我的思考能力还能应付。

有人说：为什么不是电视游戏消灭电脑游戏？这点不说也很清楚，电脑能做的事情比游戏机多多了，谁会因为爱吃火锅而淘汰煤气灶呢。

做为一个人，对自己的各种用品的要求会越来越高，需要它能为自己做更多的事情，而使用起来能更简便，价格嘛，自然……这几乎成为人类的本能。

家用电脑发展已经几十年了，电脑游戏几乎是普及型家用电脑的最佳伴侣，用电脑还能玩游戏，成为不断增长的电玩迷们生活中最有吸引力的话题。可是复杂的电脑操作以及单色的显示器再加上电脑软件商对初期电玩市场的蔑视，使早期的电脑游戏满足不了好奇的电玩迷，于是专用游戏机诞生了。从那时至今，电玩市场就一分为二。

电视游戏要脱离电脑，它利用专用游戏机易于使用和操作的特点，加上不俗的效果及相对电脑低廉得多的价格来吸引消费者。专用游戏机商人们生生从电脑商那里抢占了一片空间，并用近二十年的时间开拓出一块人人眼馋的市场，培养了几千万电玩迷，拥有不同于电脑业的制作和游戏风格。电视游戏业成为这二十年来最为引人注目的新兴行业。

电视游戏商们制作封闭的游戏平台同电脑对抗，同行业的竞争使他们的产品越发成熟。就象没有人会因为瑞士军刀功能多，而不去理会小刀或者剪子，功能单一的东西并不代表性能差。电脑虽然强大，功能众多，但就某单一功能而言，是不如专用工具的：听音乐有 HiFi，看 VCD 有 VCD 机。虽然现在有了 PⅡ和 VOODOO 2，但就价格来说，买 DREAMCAST 都是绰绰有余的。

软件商们制作的专用软件也越来越无法让游戏者罢手，虽然不是游戏机存在的意义所在，但却是支撑游戏机与电脑对抗的中流砥柱。从专用游戏机诞生之日起，它的软件制作者们，不仅仅从电脑游戏中吸取了无数精华，也在充分利用游戏机操作便捷的特性，制作以动感、火爆见长的动作和射击游戏，电脑游戏在这方面无法企及。这些游戏的优势令电脑商无可奈何，至今无法改变这种状态。

价廉物美的主机，引人入胜的游戏软件，支持着电视游戏机在电脑越发高级的时代中，非但没有慢慢消亡，反而越见火爆。

巨大的利润流向了电视游戏商的口袋，电脑商们无法容忍这种事情再继续下去了。电脑商们开发硬件时越发注重是否能提高游戏能力，他们改进硬件环境（如鼠标、手柄、声卡、越来越大的内存和硬盘），降低操作系统的复杂程度（如 WINDOWS 代替 DOS），一切都更有利于电脑游戏的发展。90年代，电脑游戏利用强大的硬件环境，以电脑游戏无可比拟的开放性（如联网对战，版本升级，易于修改等）做为最强力的游戏点，吸引了大批电脑用户成为电玩迷。

然而电脑商们并不仅仅想与电视游戏商们共分一杯羹，而是想通过不断的技术进步彻底挤垮电视游戏。目前，PⅡ + VOODOO 2 通过模拟程序已经可以玩到部分 PS 游戏，其他一些8位、16位机的模拟器也接近完美。但别忘了，这些主机都“年事已高”，就算是目前正火的 PS 也是94年发售的主机，想想94年，我连486还没用上呢。更重要的一点是，要模拟 PS 所需要花费的巨额代价，就算国外也不能达到普及的程度，再加上手柄和不能双人或多人游戏，根本不能做到取代游戏机。另外，与 PS 同代的 SS 目前也完全没有能模拟的迹象。

在巨大利润驱使下和雄厚的资金支持下，电视游戏商们肯定会与电脑商们周旋到底，不会轻易放弃。至于几十年后，电脑游戏会不会通过先进的技术和统一的标准，将电视游戏机这种电脑的衍生物一举消灭，我不知道。但在最近的将来，这是根本不可能的。

电脑游戏与电视游戏共存，对于业界来说虽然并不一定是好事，但对玩家来说则千真万确是美事。而且，如果电视游戏一不小心被消灭了，就连“电子游戏软件”杂志也没的看了。

编者按：玩友们参加本栏目的讨论，可以尽情将自己对电玩的感受说出来，不必保留，也不必顾忌。同时，除了根据本栏目预设的论题作文之外，玩友们自己若有想同大家探讨的论题或观点，也可以直接投稿或将论题寄给本栏目。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

2、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

3、国内的玩友多数属于“电玩迷”阶层，“非电玩迷”阶层并不多。

4、动作过关和射击游戏没落了。

5、三维游戏将取代二维游戏。

6、掌机的魅力就在一个“小”字。



游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO・GEO	SNK16 位主机
N・G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S・RPG	模拟 RPG 游戏
A・RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏



热斗RB饿狼传说

特别版

GB 厂商：TAKARA　类型：FTG
发售日：98.3.27

自94年6月的《热斗侍魂》在GB上首度以Q版人物登场至今，已有整整4年的时间了。先让我们蓦然回首看看“热斗”的历史吧。第一作前面业已说过，第二作即是距首作一个月后，于94年7月推出的《热斗饿狼传说2》，接着于95年7月推出了《热斗世界英雄2·喷射版》，96年4月的《热斗95格斗之王》及96年8月的《热斗侍魂·斩红郎无双剑》和97年8月的《热斗96格斗之王》。本作是该系列的第七作了。原来从未认真玩



背景作得很细啊！



跳段时，人物有放大缩小的现像哦。



金加藩的“空砂尘”发招后，山崎君只好躲在地上了。



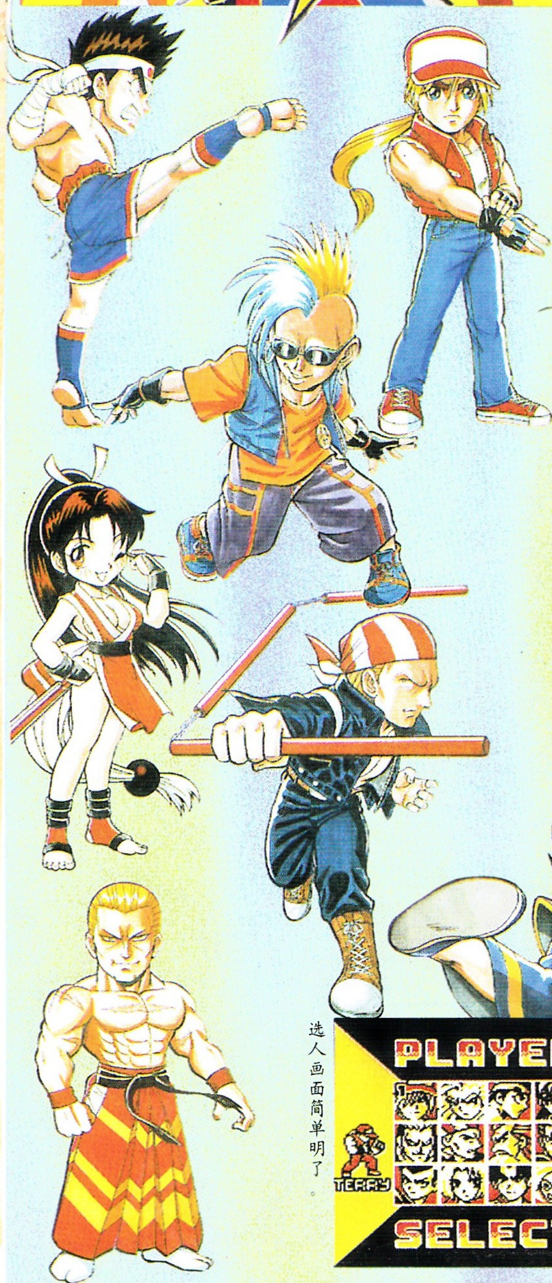
金色沙滩上却无平和气氛。



两位喧哗人物比利VS达克。



漂亮的SUPER GB画面。







同门兄弟：《热斗96》及《热斗斩红郎》



选人画面简单明了。

过此系列作品，只记得有一次与特工黄在家中放着土星的《'95格斗之王》在一边，抢着玩GB的《热斗95》，唉，历历在目，不由又勾起我对他的深深思念……

本作此次沿袭“正版”《RB饿狼》独特的系统设置，尤其是那2段战线系统。被称为“角落战斗”的要素仍健在，追逼对手然后一发逆转吧！

另外，看它的封套上端中央处的人物居然是……（请自行观看）。

电子游戏软件



一九九八年七—十二月合订本

定价：28.00元

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球